

¡La revista independiente de PlayStation que esperabas!
Nº 5
475 ptas.
PlayStation
Power
Crash 2
¡EL RETORNO DEL ROEDOR!
¡GANA!
Uno de los 20 juegos AGENT ARMSTRONG que sorteamos este mes
ediciones zinco
Multimedia
¡SÓLO EXAMINAMOS VERSIONES ACABADAS!
8 414090 122771 00005
A EXAMEN
Syndicate Wars
Actua Golf 2
Rally Cross
Ray Tracer
Tiger Shark
VR Baseball '97
POWER TRUCOS
Super Puzzle Fighter 2
Tomb Raider
Wipeout 2097
Exhumed
La autoridad en los juegos de PlayStation

¡NÚMERO 9 YA A LA VENTA!

Edición Oficial Española
PlayStation Magazine 9



ANÁLISIS

● V-RALLY ● TIGER SHARK ● WARGODS ● WARCRAFT 2 ● TEN PIN ALLEY

RAPID RACER
SUBIRÁ COMO LA ESPUMA

LEONES BAJO EL CAPÓ
HISTORIA DE LOS JUEGOS DE CARRERAS

GUÍA SOUL BLADE
CONVIÉRTETE EN UN ESPADACHÍN PRODIGIOSO

1 SORTEO FABULOSO: 10 JUEGOS COMPLETOS DE RAY TRACERS





CONTENIDOS



Número 5 **Octubre 1997**



Directora
Ana Cris Gilaberte
anacris@zinco.es

Redactora:
Rosana Rivero



Técnico
Arnau Marín
arnaum@zinco.es



Redactor
Miquel López

Redacción:
Aragón, 182, 9.º A - 08011 Barcelona
Tel: (93) 451 06 99. Fax: (93) 451 84 68
www.zinco.es

Colaboradores: Carmen Sánchez, Asunción Guasch, David Readman, Pilar Sans, Josué Juárez, Daniel Turienzo, Juan C. Espantaleón

Maquetación electrónica:
Annabel Mulà, Toni Pasíes,
Miguel Ángel Escobar, Luis Guillén

Corrección: Carmen Arias, Marcos Poquet

DIRECCIÓN EDITORIAL
Director gerente: Alberto Torres
Director de producción: Hans Ludwig Kötz
Director editorial: Alfred Comín
Director técnico: Francesc Sistach
Circulación/márketing: Francisco Morales
Foreign Rights: Hans Ludwig Kötz

PUBLICIDAD
Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@zinco.es
Madrid: Elena Cabrera
Gobelas, 15 planta baja - 28023 Madrid
Tel: (91) 372 87 80 Fax: (91) 372 95 78
Barcelona: Carmen Ruiz
Avenida de Roma, 157, 9.º - 08011 Barcelona
Tel: (93) 453 04 85 Fax: (93) 323 72 37

SUSCRIPCIONES
Ediciones Zinco Multimedia
Tel: (93) 453 04 85. Fax: (93) 323 72 37
Precio de este ejemplar: PVP 475 ptas. (IVA incl.)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla:
475 ptas. (incluye transporte).
Precios de suscripción por 12 números: 4.845 ptas. España; 6.645 ptas. Europa y 9.645 ptas. resto del mundo.

Impresión:
Rotographik - Giesa Tel: (93) 415 07 99
Depósito Legal: 22.847/97
Impreso en España - Printed in Spain

DISTRIBUCIÓN
Coedis S.A. Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid: Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Indal. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

Distribución Argentina:
CEDE, S.A. Sud América, 1532. 1290
Buenos Aires. Tel. 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

Distribución México:
Distribuidor exclusivo **CADE, S.A. de C.V.**
c/ Lago Ladoga, 220. Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 México D.F.
Tel: 545 65 14.
Estados: Publicaciones CITEM
D.F.: Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido (en trámite)
Número de reserva al título en derechos de autor (en trámite)



Edita: Ediciones Zinco, S.A.
Avda. de Roma, 157, 9.º
08011 Barcelona
Tel. (93) 453 04 85 Fax (93) 323 72 37
www.zinco.es

Súper reportaje

Crash 2

34

Regresa el roedor más famoso de la PlayStation. Descubre las estrategias más secretas del lanzamiento de una de las mayores secuelas del 97, nuevas imágenes, toda la información que deseas y una entrevista con sus creadores. ¡No te lo pierdas!

Concurso



Cada mes te damos la oportunidad de concursar y ganar uno de nuestros fabulosos premios.

Exámenes infernales

11

Echa una simple mirada a nuestra lista de juegos. Disfruta con la comparativa de fútbol que te ofrecemos y con los exámenes de algunos de los últimos lanzamientos.





Últimas noticias

A partir de la página 4



Power Trucos

52



Conoce los trucos más secretos de tus juegos favoritos. Alcanza la categoría de MAESTRO gracias a las estupendas guías que te facilita *PlayStation Power*.

PlayStation Power ¡Sumario!

Resident Evil: The Director's Cut

¡Capcom anuncia un Evil provisional!


La acción es la misma, pero los enfoques...


... han cambiado. Como aquí, por ejemplo.


La presencia de zombis se ha incrementado.


Mmmm, esta estancia me resulta familiar.

Sí, habéis leído bien. *Resident Evil: The Director's Cut.* Lo que empezó siendo un rumor ya es un proyecto en marcha, según han confesado las altas esferas de Capcom en Japón.

La decisión de remodelar mínimamente este clásico y volverlo a lanzar para un público expectante parece ser una maniobra de entretenimiento ante la imposibilidad de cumplir con los plazos que se habían prometido para la aparición de *Resident Evil 2.*

Al igual que pasa con las películas, que se editan una vez el director ya tiene todas las tomas, *Resident Evil* aparecerá ahora con todas las tomas que se rechazaron en la primera entrega, algo que es posible gracias a la naturaleza cinematográfica del juego y a la acción que contiene.

El que encontramos aquí es prácticamente el mismo juego que antes, pero con nuevos ángulos de cámara que nos muestran la gama de malvados ahora retocados que nos espera. Los enfoques de cámara del primer juego se consideraron más adecuados. Sin embargo, ahora podremos ver todas las estancias con unas perspectivas algo cambiadas (a veces MUY cambiadas). Muchos enemigos han modificado su posición y, en algunos lugares, se ha doblado su presencia para aumentar el nivel de dificultad y proporcionar a los incondicionales de *Resident* el susto de sus vidas.

La primera muestra de este incremento de «cuerpos» viene dada por el mayor número de perros. Todo el mundo reconoció que en el juego original éstas eran las mejores escenas, por lo que ahora se incluirán perros salvajes que aparecerán por todas partes. Los conocidos y patosos asaltantes ahora saltarán a tu cuello con un nuevo defecto en su andar, por lo que deberás estar atento ante cualquier ataque inesperado de estos zombis. Los habitantes de esta casa se arrastran aún más, son más numerosos y tienen más mala idea.

Otra novedad que se incluye es que la puerta cerrada del lavabo que aparecía en el primer juego (sí, esa que estaba al lado del espejo grande), que sólo podían abrir como recompensa los jugadores más rápidos, está disponible para todos, con los trajes alternativos de los personajes como compensación.

El juego llegará el próximo mes de noviembre, según las previsiones de Virgin que es quien lo distribuirá en España, en un *pack* de dos CD. El segundo contiene una pequeña demo jugable del esperado *Resident Evil 2* para ir matando el gusanillo, aunque no sé si podremos esperar.

Características de Director's Cut

- Hay dos discos. El segundo contiene una demo jugable de *Resident Evil 2.*
- Las escenas de introducción son más largas y sin censura, e incluyen imágenes que no pudimos saborear en la anterior entrega.
- Hay tres versiones de *Resident Evil:* la clásica (juego original), la original (versión japonesa) y la versión mejorada.
- La versión mejorada incluye: objetos y armas retocados, más y más rápidos enemigos, nuevos ángulos de cámara y trajes diferentes de los personajes.


¿Reconoces a estos tipos? No desde este ángulo.

Resident Evil 2

Es el juego de PlayStation más esperado, pero las predicciones más optimistas retrasan su aparición en Europa como mínimo hasta dentro de un año. Según las últimas noticias, la versión japonesa aparecerá en febrero de 1998.

Resident 2 verá la luz, de la misma manera que *The Director's Cut*, en dos CD y esta vez podrás jugar como Leon Scott Kennedy, un nuevo policía novato, o como Elza Walker, una corredora de motos. Ambos quedarán atrapados en la comisaría de Racoon City cuando el virus que afectó a la mansión de la primera parte infecte al resto de habitantes de la ciudad. Os mantendremos informados hasta el momento de su aparición.



Blasto despega en la E3

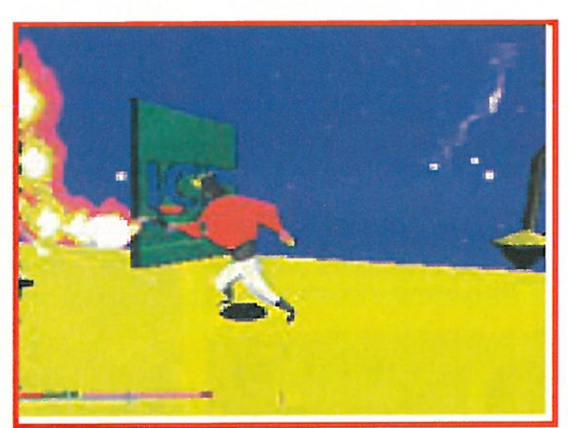
Es el juego que no quieren que veas todavía. Tal como os informamos, Sony tiene un nuevo juego de plataformas impactante y de alto secreto en desarrollo. Desde hace meses han filtrado chismes e información sobre éste con cuentagotas.

El título se inspira en el concepto de un juego mezcla de *shoot 'em up* y plataformas, y te sitúa en el pellejo de un héroe tipo Flash Gordon que se dedica a desintegrar marcianos de planeta en planeta a través de los diversos niveles de plataformas en 3-D.

Los gráficos descubren un *look* típico del súper héroe de los años cincuenta. Blasto, la estrella del juego, está armado con la inevitable pistola láser y luce un traje ajustado que le cubre hasta la cabeza. Phil Hartman, conocido presentador americano, contribuirá con su voz a los efectos sonoros del juego.

Por desgracia, el resto de noticias son muy vagas y todavía se desconocen más detalles. ¡Estos de Sony son incorregibles! Pero no os preocupéis, seguro que próximamente podremos daros jugosos detalles.

¿Podría ser éste el juego que por fin arrinconará al viejo *Mario*? Ojalá.

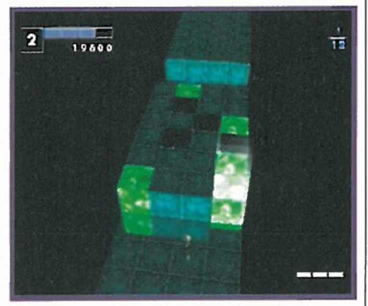


En Sony andan locos por encontrar una mascota. Tan pronto es Crash como este tipejo.

Intelligent Qube

Cuando hablamos de un nuevo rompecabezas seguro que por tu mente empieza a rondar algo semejante a *Puzzle Fighter*. Pero *IQ* es diferente.

Debes controlar a un hombrecillo que está sobre una plataforma hecha de cubos. El problema es que se aproxima un muro de cubos con la consiguiente amenaza de empujarlo irremisiblemente hacia el borde. Lo que debes hacer es pulsar el botón de control para dejar una marca en el suelo. Cuando un cubo se desprenda y caiga encima pulsa de nuevo el botón para atraparlo. Hay cubos diferentes que, al ser capturados, te proporcionan varios reforzadores. Uno de ellos te permite destruir un área de tres por tres de un solo golpe.



¿Atrapar cubos? ¿Qué pensarán después? Figuras que caen...

Tekken 3

Sin hardware adicional



Nuestro corresponsal en Japón nos informa que *Tekken 3* NO vendrá con hardware adicional para mejorar la capacidad de la PlayStation.

En su lugar, los chicos de Namco trabajan codo con codo con los creadores de la versión arcade, puliendo todos los detalles para que la conversión sea lo más perfecta posible y forzando las prestaciones de la PlayStation como no se había hecho antes.

Se suponía que la avanzada naturaleza de los gráficos de *Tekken 3* iría más allá de las posibilidades de la PlayStation. Pero no ha sido así. Este comentado hardware adicional hubiera provisto, según decían los rumores, de memoria extra para conseguir una mayor presencia de polígonos en la pantalla, pero también hubiera aumentado el coste del juego hasta límites insospechados. Creemos que Namco ha hecho lo correcto y confiamos plenamente en su trabajo.

Pet Sim

¡Más locura Tamagotchi! Parece ser que las Mascotas Virtuales de llavero han abierto un nuevo mundo que se debe explorar. Aquí os presentamos lo último para PlayStation.

Sony, inspirado por estos artilugios tan populares, se ha propuesto ofrecernos el extrañísimo *Morikawakun 2-Go*. Este juego para PlayStation te pone al cuidado de PiT, un pequeño personaje en 3-D que necesita ser entrenado para sobrevivir. Podrás elegir entre cinco PiT diferentes: estándar, activo, entusiasmado, único y precavido. Sin embargo, a pesar de estar dotados de una personalidad básica, son como un libro sin hojas que tú debes escribir.

En primer lugar te introduces en el área de entrenamiento para enseñar a sobrevivir a tu PiT en el mundo real. Cuando estás seguro de los progresos de tu mascota, puedes dejarla ir por los siete niveles que conforman la P-Zone (el mundo de los PiT). A medida que viaje por los diferentes niveles, deberá enfrentarse a muchos problemas, y si se queda atascado o confundido aparecerá un pequeño propulsor en su espalda y volará de nuevo a su hogar.



Entrena a tu PiT para que pueda hacer frente a todo tipo de situaciones.



Acuérdate también de mimarlo de vez en cuando.

Por ejemplo, si tu PiT se acerca a una palanca, la olisqueará y la levantará, sin saber bien qué es lo que debe hacer. Tienes que ayudarle indicándole el momento en que hace lo correcto. Así podrá ser capaz de manejar con facilidad cualquier palanca que encuentre la próxima vez como consecuencia de este aprendizaje.

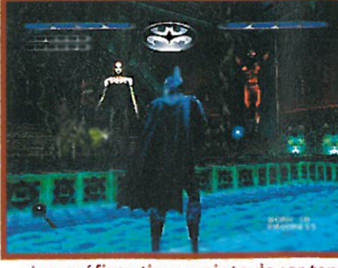
También tienes que querer a tu mascota, acariciándola y asegurándote de que siempre está bien alimentada. Parece una tontería, pero si un Tamagotchi de bolsillo supone una novedad, es posible que algo parecido en el entorno de la PlayStation llegue a ser algo realmente adictivo.

Batman y Robin

Di la frase mágica «Gran licencia de película» a cualquier consolero que se precie y empezará a mirarte con otros ojos. La razón de este comportamiento no es otra que el hecho de que la mayoría de juegos que han aparecido con una licencia de una película no han resultado ser lo que todos esperábamos. Hay algunas raras excepciones como *Die Hard Trilogy*, pero en general, los juegos basados en películas suelen ser fracasos estrepitosos.

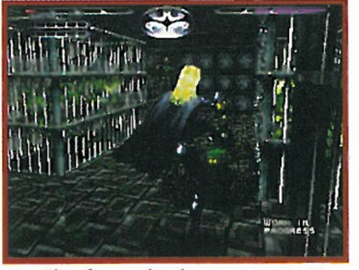
Pero los de Probe, creadores de *DHT*, quieren seguir siendo la excepción que confirma la regla y se han hecho con la licencia para el nuevo juego sobre Batman y Robin. Sorprendentemente, han dejado a un lado la típica forma del *beat 'em up* y han optado por algo muy parecido a *Tomb Raider*. La cámara sigue a uno de los tres personajes (Batman, Robin o Batgirl) por Gotham City a medida que se dirigen a los diversos escenarios del crimen, recogiendo pruebas y uniéndolas en la tranquilidad de la Batcueva. Para compensar esta trama detectivesca se incluye una buena dosis de acción. Cada personaje puede ejecutar varios movimientos de lucha, con los que pueden deshacerse de los indeseables Mister Freeze y Poison Ivy, los malos de la película. Los chicos de Probe han dotado de 200 animaciones a cada personaje y los actores han posado para los trabajos de digitalización, por lo que prometen tener un aspecto realmente apetecible.

Cada uno de los personajes también tiene a su disposición una gama de vehículos con los que recorrer la escena del crimen elegida y poder así contrarrestar la opción a tiempo real que forma parte de la acción. Por lo tanto, si llegas tarde a un escenario puede suponer tu derrota o la pérdida de otra misión importante que pudiera acontecer en cualquier otra parte. A medida que avance el desarrollo del juego, seremos los primeros en explicaros los detalles. Un secreto: todo el mundo debería dejar que los de Probe se hicieran con la licencia de su película.

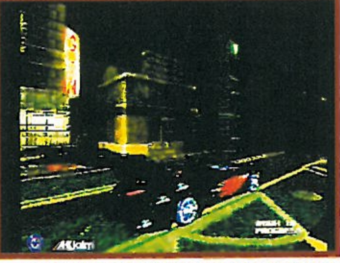


Los gráficos tienen pinta de ser tan oscuros y tétricos como las películas.





El enfoque de cámara es muy parecido al de *Tomb Raider*.



Se necesita un buen conductor para llegar a tiempo a la escena del crimen.

Parasite Eve







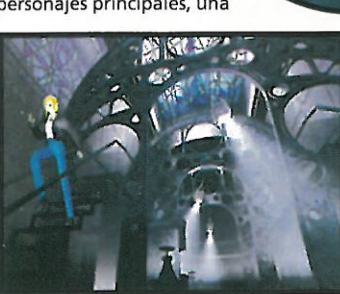
Más que explicar la historia de la primera mujer de la tierra que siempre estaba pidiendo dinero a sus amigos, *Parasite Eve* es el último producto de la todopoderosa norteamericana Square. Es un juego de rol original basado en la novela de Hideaki Seno, un famoso novelista.



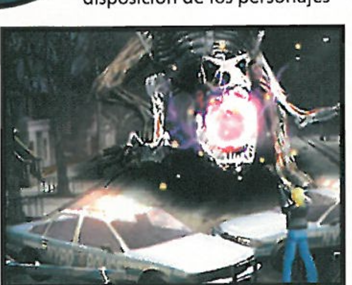
El guión sitúa la acción en 1997, en Manhattan, donde un gen mutante de mitochondria está acabando con los habitantes de la famosa isla de Nueva York. Los tres personajes principales, una chica, un policía veterano y un científico japonés, son los encargados de investigar los sucesos apocalípticos del juego. La acción combina las escenas de batalla con los trabajos de resolución de enigmas.

Además, el impresionante arsenal que está a disposición de los personajes les permitirá ir armados con todo tipo de artilugios de fuego para defenderse de la maraña de malvados poligonales.

Aunque su lanzamiento en Japón no está previsto hasta finales de año, hay rumores de que los primeros cortes para un análisis previo aparecerán pronto en un CD, con un vídeoclip de demostración, que se incluirá a modo de regalo con el esperado *Final Fantasy Tactics*.



¿Dónde te conducirá el misterio de los genes mutantes?



Esta mancha rosa brillante puede ser la respuesta a muchas preguntas.

Einhander

Todavía hay más noticias sobre otro lanzamiento de Square. ¿Es que nunca piensa saciar su sed de hacer dinero con el software?

El nombre del juego es *Einhander* y, por lo que sabemos hasta ahora, se incluirá dentro del género de los *shoot 'em up*. Pero, antes de resoplar deja que te digamos que los gráficos serán completamente poligonales, por lo que podremos disfrutar de una deliciosa combinación de acción explosiva con unas vistas que todos esperamos como agua de mayo.

Además, existirá la posibilidad de hacerse con una de las diez armas de los enemigos con la enorme mano de tu nave (de ahí el nombre *Einhander* - una mano).

De momento, no hay fecha prevista para su lanzamiento.



Quítales un arma a los malos y hazles pagar sus fechorías.



The Lost World


Comer o ser comido. Pistola o fauces. Tú eliges.

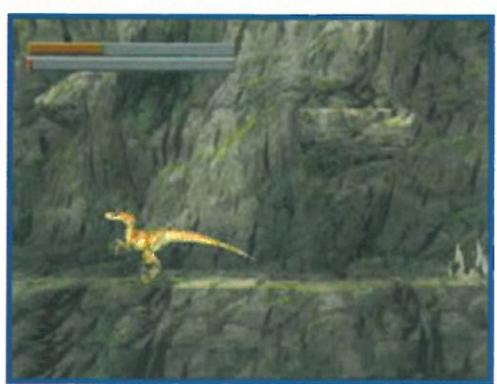

Las técnicas de escalado deberían ser geniales una vez finalizado el juego.

¡Vuelven los dinosaurios! La última ola de juegos sobre *Parque jurásico* fue un pelín decepcionante (la mayoría de juegos en todos los formatos resultaron bastante pobres). Dreamworks, la compañía creada por Steven Spielberg y sus asociados, está dispuesta a que esto no vuelva a suceder y está trabajando duro en un título impresionante para PlayStation basado en las aventuras de la película.

El juego se desarrolla en cinco actos y a lo largo de la aventura el jugador debe meterse en la piel de varios personajes. En un sector eres un cazador cuya misión es la de matar a tantos dinosaurios como te sea posible. En otro, eres un pequeño y tímido dinosaurio llamado Compy y debes evitar los peligrosos pisotones de tus gigantescos camaradas. Y, el mejor plato, es cuando juegas tomando prestado el cuerpo de un *T-Rex*.

La jugabilidad se ha mantenido lineal, así que más que disfrutar de completa libertad, el juego tiene un estilo parecido al de *Pandemonium.* Suponemos que lo han preferido así para acoplar las situaciones cinematográficas dramáticas. Montando la historia de esta forma, los creadores han podido incluir algunas escenas chocantes para poner los pelos de punta a los futuros jugadores. Los propios dinosaurios se han creado mediante una técnica que los hace parecer reales en grado sumo. Los esqueletos de las criaturas existían como modelos en 3-D y el cuerpo se ha creado mediante una difusión de fuentes de luz sobre las confluencias de las caras de los polígonos de la estructura. El resultado: dinosaurios que cortan el aliento con músculos que se flexionan al moverse.

Si el juego consigue recaudar tanto dinero como la película, seguro que todos estarán contentos.


Ser un dinosaurio debe abrir un nuevo mundo de desafíos.


¡Cuidado! Demasiado tarde. Podrías haberle sacado un ojo a alguien con eso.

Stop

... Sony ha obtenido un ritmo de ventas de nuestra amada **PlayStation** nunca visto con anterioridad. Sólo en mayo se vendieron más de **16 millones** de consolas en todo el mundo. Supera ampliamente los **10 millones** de noviembre y el anterior récord de **13,5**. La bajada de precios sin duda ha ayudado y los datos por zonas son los siguientes: Japón, **7,5 millones**; Norteamérica, **4,8 millones** y **Europa, 3,7 millones**. Los chicos de Sony están tan seguros de sí mismos que han anunciado que **el próximo mes de marzo superarán los 32 millones...**

... Nos llegan más noticias de ***Point Blank***, el juego de Namco para su **Guncon**. Los niveles más interesantes consisten en disparar a un objetivo que lleva un hombre mientras camina hasta perderse, disparar a las luces de un árbol de Navidad y destrozar botellas que un hombre extraño se dedica a lanzar antes de que caigan al suelo. **No suena nada mal...**

... **Centro Mail** continúa su expansión. Esta cadena de tiendas ha inaugurado un nuevo centro en la ciudad de **Benidorm**. Con esta nueva sede, Centro Mail ya cuenta con 49 tiendas distribuidas por toda España...

... **Electronic Arts** y **Maxis** han anunciado la firma de un **acuerdo** de **fusión** definitivo. Se espera que la operación se haya terminado próximamente.

Populous: The Third Coming



El *Populous* original no tiene nada que ver con esta belleza.

El deseo de llegar a ser un Dios no ha sido más que un sueño para nosotros los mortales. Al menos hasta ahora.

Si buscáis en vuestra memoria y retrocedéis a los tiempos en que Constantino Romero lucía una frondosa melena quizá os acordéis de un juego llamado *Populous*. Fue el juego que dio a conocer a Bullfrog y el primero en ser etiquetado como simulador de dioses. Desde entonces, la fórmula se ha repetido con otros nombres (incluso los de Bullfrog han lanzado otros juegos similares). En este género adoptabas a una civilización incipiente bajo tu protección y la ayudabas a desarrollarse y a aplastar a la oposición que controlaba el ordenador. Esta oposición podía estar formada por las fuerzas de la naturaleza o cualquier otro rival agresivo.

Podías echarles una mano de varias formas, como por ejemplo promocionando a uno de tus hombres como caballero para que saqueara las poblaciones enemigas. También tenías la posibilidad de crear un volcán justo en el centro de la zona más poblada del contrario, haciéndolos retroceder en la cadena de evolución y ofreciéndote la oportunidad de desarrollar tus propios poderes.

Ahora ha llegado el momento de lanzar una versión para la PlayStation bajo el nombre de *Populous: The Third Coming*. Como en las dos primeras entregas, podrás controlar las fuerzas de la naturaleza y cambiar la geografía de la tierra por el bien de tu pueblo. De momento, nos ha llegado la noticia de una gran mejora. Se trata de una cámara que podrás desplazar por todo tu reino para poder saber siempre el estado de tus progresos como si fueras el omnipresente ojo del cielo.



Mira todas esas personas pequeñitas. ¡Hola, soy vuestro Dios!

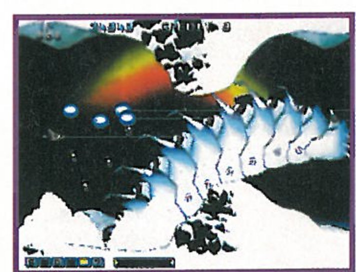
Gradius Gaiden

Konami ha decidido continuar con la saga de *shoot 'em ups* de *Gradius* en la PlayStation con el lanzamiento en Japón de *Gradius Gaiden*. La ambientación se situará cientos de años después de la del famoso recreativo *Gradius 3*, aunque las dos naves originales siguen ahí.

La Vic Viper es la nave básica, y también está la Lord British, una nave más poderosa equipada con el Disruptor, un rayo láser rapidísimo. También se incluyen dos nuevas naves: la Genoid Knight y la Falcion Beta. Nos haremos con un juego de esta preciosidad en cuanto sea posible. Estad al loro.



Siempre hay un hueco para un buen juego de la vieja escuela.



Recordamos el *Gradius* original, un juego impactante.

Point Blank

En la redacción de *PlayStation Power* hemos llegado a la conclusión de que Namco no sólo produce grandes juegos, sino que se ha propuesto acaparar todos y cada uno de los géneros. Sólo tienes que echar un vistazo a *Tekken 2* y *Soul Blade* para entender lo que queremos decir.

Esta vez parece que no se conforman con el súper entretenido *Time Crisis*, y han decidido lanzar otro juego con pistola: *Point Blank*. Se trata de un título que ya está a punto para una conversión a PlayStation. Tu Gun-Con apenas va a tener tiempo de enfriarse. *Point Blank* ya es todo un veterano entre los arcades japoneses bajo su otro nombre, *Gun Bullet*, y la gente se vuelve loca por la acción de esta galería de tiro. A diferencia de *Time Crisis*, que se situaba en una línea bastante realista con una panda de terroristas ansiosos por comprobar el color de tu sangre, los 50 niveles de *Point Blank* están repletos de unos preciosos *sprites* de dibujos animados a los que debes disparar sin piedad para probar tu habilidad con la pistola. Puede que no sea del agrado de todo el mundo, pero viniendo de quien viene, seguro que rezumará calidad por todos los poros. Su lanzamiento en Estados Unidos está previsto para los primeros meses de 1998. Hablando de otra cosa, de momento, no hay indicios de una posible conversión de *Armadillo Racing*.

Dead or Alive

El lucrativo mercado de la PlayStation es una perita en dulce a la que pocos desarrolladores pueden resistirse. Es normal pues que se den noticias como la de que *Dead or Alive*, de Tecmo, haya decidido huir del estancado terreno de Sega para establecerse en los abiertos campos de PlayStation.

Este *beat 'em up* en la tradición de *Tekken* y *Virtua Fighter* ofrece la oportunidad de luchar como uno de los ocho personajes posibles que aparecen en un principio. A medida que se progresa en el juego se puede acceder a otros personajes escondidos. No es muy original pero promete.





Los escenarios de las luchas son interactivos en parte, y en algunos hay trampas en las que si caes, pueden dañarte (como pasaba en el nivel del foso de pinchos de *Mortal Kombat*).

Para los jugadores solitarios se incluye un modo extra de búsqueda que tiene pinta de ser más parecido al modo Edge Master de *Soul Blade* que al formato tipo rol de *Tobal No.1*. Teniendo en cuenta que sus orígenes se encuentran en la tecnología utilizada por Sega para las máquinas arcade, habrá que esperar para ver si *Dead or Alive* es capaz de arrebatar la corona a *Tekken 2*. Lo sabremos a finales de año.



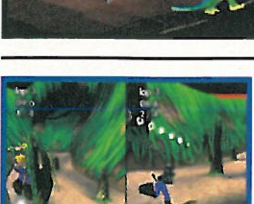
Gex: Enter the Gekko



Gex, la mascota de la desaparecida consola 3DO, da el salto a la tercera dimensión en este nuevo e impactante juego que promete competir con todas sus fuerzas con *Crash, Croc* y *Pandemonium.*

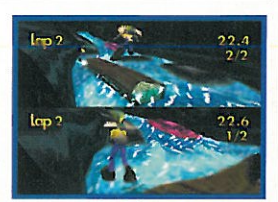
Aunque se inspira en *Mario 64* y *Pandemonium*, en este juego el escenario ofrece al personaje mucha libertad, e introduce la opción para el pequeño héroe de desarrollar todo su potencial en 3-D, gracias a su habilidad para trepar por las paredes y aferrarse a las cosas. Incluso en un punto, Gex tiene que buscarse la vida por un laberinto que hay en un tejado. Otro aspecto mejorado es la expresión facial del pequeño lagarto, que es capaz de realizar hasta doce gestos diferentes. Y, sobre todo, el juego soporta el nuevo pad analógico.

Por lo que parece, *Gex 2* viene dispuesto a redefinir el formato de los juegos de plataformas/aventuras y eso es mucho. Crystal Dynamics (*Pandemonium*), los creadores del juego, son capaces de esto y mucho más. Les deseamos mucha suerte.









Running Wild

Correr con coches súper potentes y naves espaciales está muy bien, pero a veces el desafío de un juego de carreras se reduce a probar un vehículo nuevo más que a conseguir el mejor tiempo en una vuelta. En este sentido, Universal Interactive Studios se ha propuesto lanzar algo totalmente diferente con su próximo título, *Running Wild.*

No podrás ver coches ni naves espaciales volando a la velocidad de la luz, sino animales. En un principio, podrás controlar a una cebra, un gato o un elefante de dibujos, aunque en niveles posteriores podrás acceder a otros animales escondidos.

Tendremos los típicos circuitos (seis en total), pero también la oportunidad de obtener reforzadores a mitad de carrera, o incluso la capacidad de saltar sobre los rivales y poder sacarlos del circuito.

Para obtener mayor emoción, tenemos el modo dos jugadores que, aunque no es tan rápido, sí que es muy entretenido. Tras la experiencia de *Crash Bandicoot*, será interesante ver cómo se desarrolla *Running Wild*.



Diakatana

Parece un bebida *light*, pero *Diakatana* es el nuevo hijo salido de la mente de John Romero, el creador de *Doom* y *Quake*, que se aventuró en la creación de una compañía llamada Ion Storm.

En una entrevista reciente realizada por una revista americana, reveló algunos detalles de su nuevo proyecto. El juego pretende dar un paso más en la concepción de los *blaster* en primera persona. Deberás jugar junto a otros personajes que no controlarán otros jugadores y que te ayudarán mediante una interacción muy realista. Será de vital importancia que el jugador esté muy unido a los personajes/camarada. Cuando uno muera, la diferencia se notará en el juego.

Diakatana será más variado que *Doom* o *Quake*. Habrá cuatro zonas de tiempo y cada una tendrá su propio grupo de enemigos y armas. Además, los personajes tendrán cinco habilidades por separado. Si alguien sabe algo de juegos adrenalíticos ese es Mr. Romero. Este nuevo producto será objeto de toda nuestra atención.



Un primer fotograma que muestra el detalle con el que se está trabajando.

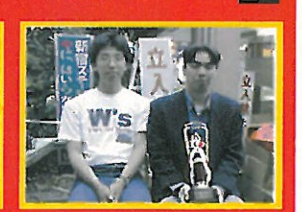
El rincón de los japoneses

¿Os acordáis de *Densha de Go*? En él debes conducir un tren, pero no uno con armas por todas partes o un convoy repleto de rehenes, no. UN TREN NORMAL Y CORRIENTE. El juego ha sido todo un éxito y aquí tenéis los resultados del primer campeonato de *Densha de Go*. Increíble.

Tomaron parte diez conductores y tuvieron que demostrar su pericia realizando unas paradas de precisión en diversos andenes. El mejor jugador consiguió detener el convoy a dos escasos centímetros del objetivo. ¡Impresionante!

Para la final, Taito produjo un versión especial, nunca vista anteriormente, que incluía una fuerte nevada en el cruce de Yamanote, en Tokio, y el ganador, Takashi Iwasaki, rompió el molde, ya que consiguió batir a un conductor profesional. Se aseguró la victoria con una aproximación de un solo centímetro. Cuando le preguntaron cómo lo consiguió, el ganador cautivó a la audiencia con su técnica: «Intenté adquirir velocidad al principio, como un caballo de carreras al que le gusta correr delante del grupo. Entonces ralenticé la marcha a unos 50 kilómetros por hora cuando faltaban cien metros para la parada».

Sabias palabras, amigo. Bien hecho.



Poco a poco... y... ¡AHORA! Qué excitante.

Los impertérritos ganadores recibieron sus trofeos.

WO Stop

... El tan esperado *Final Fantasy VII* obtuvo todo tipo de elogios en una entrega de premios de Tokio. En el transcurso de la fiesta se entregaron premios a los juegos japoneses más vendidos. Las ventas se calcularon desde marzo de 1996 hasta marzo del 97 y los premios de Oro se otorgaron a los juegos que hubieran vendido más de 500.000 copias. Los premiados fueron *Tobal No.1*, *Street Fighter Alpha 2*, *Ridge Racer*, *PaRappa the Rapper*, *Crash Bandicoot*, *Soul Edge* e *Intelligent Qube*. El premio de Platino —para juegos que hubieran vendido más de un millón de copias— fue para *Resident Evil*, y el único Triple Platino fue para *Final Fantasy VII*. Enhorabuena...

... *Pandemonium* no parece un buen nombre para los japoneses. Siguiendo con su tradicional empeño por traducir el nombre de los juegos ingleses, *Pandemonium* será lanzado bajo el título de *Magical Hoppers*. No sólo eso, sino que además parece ser que la temática medieval europea no llega a calar hondo en el Lejano Oriente, sobre todo debido a que la inmensa mayoría de nipones no tiene ni la más remota idea sobre historia europea. Mucho nos tememos que pretenden enfundar a Nikki en un traje deportivo y ajustado de lycra y transformar a Fargus en un adolescente rubio con enormes pantalones de rapero...



... Cualquiera que eche a faltar una buena dosis de fantasmillas tragapíldoras amarillos estará orgulloso de saber que Pac-Man contará con una reencarnación en 32 bits gracias a uno de esos arrebatos típicos de Namco. *Pac-Man: Ghost Zone* es un juego de acción y aventuras en 3-D, que incluirá también todos los elementos que lo hicieron tan popular en las antiguas máquinas arcade. El aspecto que ofrecerá este devorador de píldoras es todavía un misterio. Seguid en antena...

... Un juego que está a punto de acabar con la paciencia de los adictos a la PlayStation es *Duke Nukem 3D*. Parece ser que cuando aparezca habrá cambiado de nombre y pasará a ser *Duke Nukem 3D: Total Meltdown*. Como novedad incluirá una opción de enlace y un modo en el que hasta ocho Dukes controlados por el ordenador te llevarán a una situación de «sólo puede quedar uno». También habrá 34 niveles, seis de los cuales serán completamente nuevos.

Derrapando a casi trescientos kilómetros por hora. Subiendo la temperatura del motor hasta reventarlo, dejando

SI TE APETECE,

a todos tus competidores en la cuneta. Convirtiéndote en el dueño y señor de la carretera. Porque el nuevo

CONDÚCELO A

PORSCHE CHALLENGE de Sony PlayStation es como conducir un Porsche en la vida real. Siente toda su potencia.

240 Km/HORA.

Y si te apetece, condúcelo a 240 kilómetros por hora... aquí no tienes límite de velocidad.

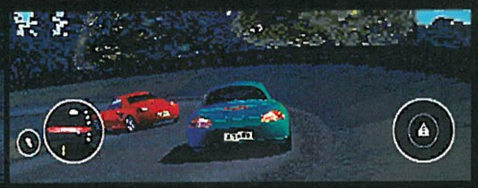




6.990 P.V.P. Estimado









SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

Cualquier duda que tengas sobre PlayStation puedes consultarla en el teléfono 902 102 102.

NUNCA LA TECNOLOGÍA LLEGÓ TAN LEJOS

Exclusivo para PlayStation.



™







Qué juegos vale la pena adquirir y cuáles hay que evitar. *PlayStation Power* es la revista que sólo examina versiones acabadas para PlayStation, así que no te atrevas a comprar un juego sin haber leído esto primero...

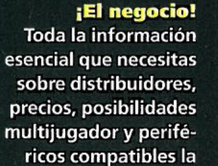


Syndicate Wars: ¿Ha valido la pena esperar? 12

Actua Golf 2: El mejor juego de golf del mundo. 17

Rally Cross: ¿Podrá luchar contra *V-Rally*? 20

¡El negocio!
Toda la información esencial que necesitas sobre distribuidores, precios, posibilidades multijugador y periféricos compatibles la encontrarás en este apartado.



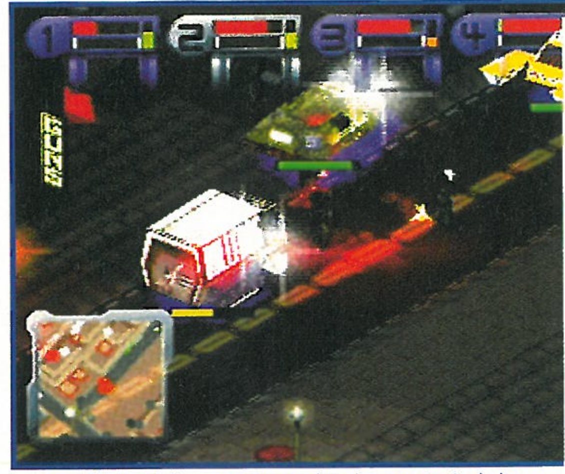
Cada mes lo más perfecto, el mejor juego para comprar está identificado con este símbolo.



Súper truco
Te da una idea sobre cómo jugar. Y te ayuda a empezar cuando has adquirido el juego.

Puntuaciones
Terribles días de esfuerzo y noches de debate volcados en un número. Un examen, si tú quieres.

2 = porca miseria
5 = suficiente
7 = buen esfuerzo
8 = ¡un éxito!
9 = ¡cómpralo!
10 = perfecto



Los efectos de luz rompen con la gris monotonía de las calles de la ciudad. ¿Puedes ver a tus compinches? Ahí están.







Este tipejo, mediante algunos explosivos, está reduciendo a escombros este edificio. No está mal.

De: Electronic Arts/Bullfrog

Disponible: Septiembre

7.990 pesetas



Texto: Daniel Griffiths

Syndicate Wars

Terapia de grupo

Tus cuatro androides forman un grupo homogéneo que necesita a alguien que les guíe. Como sólo puedes controlar a uno cada vez, puedes hacer que los otros le sigan, de modo que conduzcas a los cuatro como si de mulas se tratara, o bien acumular todo su arsenal en un único objetivo. Ésta es una buena táctica en las primeras misiones, pero después deberás desperdigar tus tropas y cambiar de uno a otro para dirigirlos en sus diferentes tareas más o menos a la vez.



Ajuste de cuentas: los cuatro disparan a un enemigo.



Puedes enviar a uno a una misión en solitario.







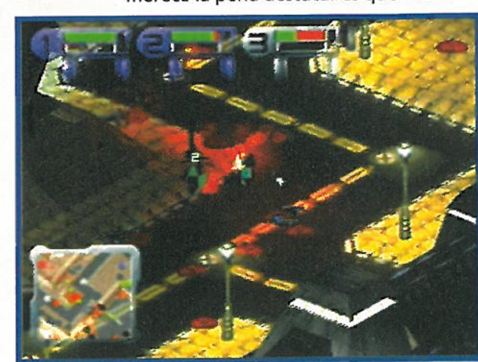
Éste es un juego muy famoso. Es un juego cuyo desarrollo ha comportado más de dos años de trabajo. Es el juego que los fanáticos de la estrategia llevan esperando desde hace mucho tiempo. Es el juego del mes. Y, sin embargo, el hecho es que resulta curioso y no del todo exitoso. ¿Sorprendido? Lo estarás.

Quizá hayas leído algún artículo sobre *Syndicate Wars* en alguna parte. Me jugaría el cuello a que en todos ellos lo ponen por las nubes y proclaman que es el mejor juego de la historia y que deberías salir corriendo a la tienda más cercana para comprarlo. *Syndicate* es un buen juego y, si al final de este análisis te gusta, adelante, ve a por él. Pero antes de gastar tus ahorros estás avisado: este juego no será del agrado de todo el mundo.

Se trata de una versión con gráficos mejorados de un viejo juego para PC (y más tarde para consolas de 16 bits) en el que debías guiar a cuatro androides oscuros con gabardina por una ciudad futurista y hostil. Debías ejecutar muchas y variadas misiones: rescatar rehenes, raptar científicos, robar tecnología y, la mayor parte de las veces, acabar con todo lo que se interpusiera en tu camino con un arsenal a tu disposición que sería la envidia de los marines americanos. Esta fórmula apenas si sufre cambios en *Syndicate Wars*. La única modificación que merece la pena destacar es que ahora



Cada una de las sesenta misiones se desarrolla en su propia ciudad. Puedes deformarla y destruirla con todo el arsenal a tu disposición.



Si disparan a tus androides sus barras de energía disminuirán. Sal corriendo para que se recarguen.

¡Arsenal!

¡Oh, las armas! ¡Qué gozada!, *Syndicate Wars* te ofrece más de veinte diferentes. Cada una tiene su utilidad y en tus manos queda decidir con cuál vas a equipar a tus androides antes de cada misión. Aquí te presentamos algunas de nuestras preferidas.

Uzi



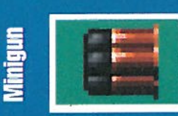
La clásica de toda la vida, es el arma que tienes de salida. Resulta adecuada, pero es poco potente.

Persuadertron



Uno de los componentes vitales del juego. Utilízalo con los pobres peatones y los enemigos para sumarlos a tu causa.

Minigun



El paso siguiente a la Uzi y una buena elección para muchas misiones. Utiliza los cuatro a la vez para sacar el máximo provecho.

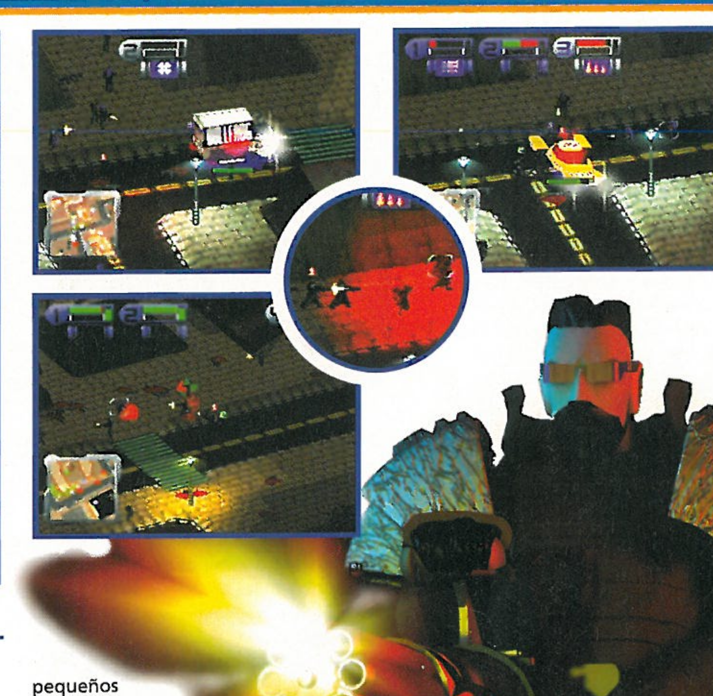
Long Range Rifle



Con un solo disparo puede acabar con muchos malos. Por desgracia, necesita una eternidad para recargarse.



Los efectos cegadores de las explosiones son impresionantes. Lo que pasa es que el resto del juego tiene un aspecto un poco sucio, miniaturista y turbio.



puedes hacer rotar el enfoque de la cámara. Antes podías perder de vista a tus efectivos, pero ahora, con un simple desplazamiento de cámara, puedes contar con ellos en tu campo de visión. Además, los edificios se harán transparentes para ayudar al proceso de observación. Estos dos ajustes principales permiten que las ciudades de *Syndicate Wars* estén mejor construidas, con edificios más altos y grandes que incluyen diversos niveles y pasarelas. Los conocidos paisajes nunca han tenido un aspecto tan siniestro y similar a *Blade Runner* como ahora, con luces y pantallas de vídeo que rompen la monotonía gris imperante. Pero no lancemos las campanas al vuelo todavía. Más que *maravilloso*, su aspecto es *bastante bueno*. Otro cambio te permite jugar con el *Syndicate* de siempre o con el nuevo *Church of the New Epoch*. Apenas si hay diferencia entre ellos, pero esta opción te permite ejecutar misiones desde el otro bando, como ocurría en *C&C*.

Pero bueno, supongamos que no sabes nada sobre *Syndicate Wars*. Se trata de uno de esos juegos híbridos de acción/estrategia donde, además de unos reflejos rápidos, se necesita una gran capacidad de lógica para, en unos oscuros callejones, pasar con rapidez de una lucha encarnizada a un apretón de manos que establece una tregua. Ofrece emoción, acción y frustración más o menos en la misma medida que *Command & Conquer*. Unos pequeños hombrecillos estirados son los protagonistas y muestran una empecinada predilección por sembrar las calles de cadáveres. Estos violentos *sprites* no parecen acomodarse muy bien a la superficie de la ciudad, y en más de una ocasión se dan de bruces con vallas y muros cuando su inteligencia artificial intenta orientarlos a ciegas por el escenario. Es preferible desperdigar a tus asesinos sombríos por todo el escenario tridimensional a guiarlos hacia su destino en un solo comando compacto.

Hazte con algo útil...

Si consigues dinero al completar algunas misiones o robas algún que otro banco de vez en cuando podrás comprar armas nuevas para tus androides y también una gama cada vez más cara de brazos, piernas, troncos y cerebros. Estas opciones de hardware aparecen por arte de magia a medida que el juego avanza, en lugar de situarse en tus fondos para su posterior localización como pasaba en la versión para PC. Esto simplifica las cosas y es una mejora inteligente.



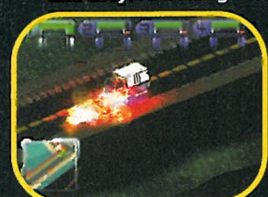
¿Todavía no puedes hacerte con esta pistola?



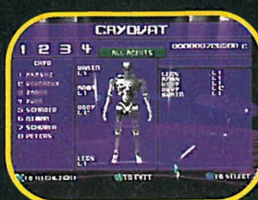
Con esta misión conseguirás el dinero necesario.



Mata a los guardias y saquea el camión del oro...



... huye con rapidez hacia la ranchera.



Utiliza las ganancias para comprar hardware.

¡Arsenal!

Cerberus IFF



Puedes colocar por control remoto a estos centinelas en cualquier sitio, dejarlos solos y ellos dispararán a los peatones.

Knockout gas



Ideal para deshacerte de un buen puñado de enemigos armados. Deja ir este gas y todos dormidos. ¡Aaaaah! (Bostezo.)

Clone Shield



Recorre las calles, pelea y encubre tu identidad a los policías y a los malos. Después, descúbrete y acaba con ellos.

Displacertron



Envía a los malos al futuro, desintegrándolos de la escena con un solo disparo. Muy inteligente.

Razor Wire



Delimita una zona con este equipamiento y conduce a tus enemigos dentro sin demora. Algunos nunca aprenden.



Cuatro enrollados

Gracias a los nuevos periféricos de la PlayStation, tres coleguitas engabardinados y tú podéis haceros cargo cada uno de su propio efectivo con un Multitap. ¡Y funciona! El problema es que la cámara siempre sigue al jugador uno y podrías perder el tiempo mientras juegas con cualquiera de los otros androides, ya que quizá te encuentres perdido sin remedio al ir desapareciendo poco a poco por un borde de la pantalla sin ser visto nunca más. Lo mejor será que actuéis todos bien pegaditos. También pueden jugar dos o tres jugadores, pero los androides que quedan libres en lugar de ser controlados por la inteligencia artificial del juego no aparecen. La verdad es que con un número reducido de efectivos en tu bando tienes pocas posibilidades de completar una misión.



Podéis elegir cada uno un objetivo para destruir...



... o bien unir fuerzas contra un solo enemigo.



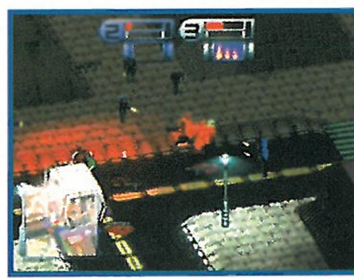
La barra de energía del coche te muestra lo que llega a sufrir antes de explotar.





Los tiroteos con un montón de enemigos son emocionantes (y confusos).

De esta manera, evitarás que todos se equivoquen de camino. El resto de habitantes de la ciudad son igual de extraños y se pasan el tiempo escabulléndose de tus asesinos despiadados, corriendo con los brazos en alto. Estos personajes tipo *sprite* no son construcciones poligonales como el resto de la ciudad. Los polígonos hubieran permitido al jugador contar con un *zoom* que eliminara esa sensación de «qué demonios está pasando aquí» que uno tiene ante el barullo que se forma en algunas escenas de tiroteos. Hubiera podido incluso conseguirse un punto de vista desde los ojos del androide para el juego. Esto hubiera sido genial. Pero, aparte de la opción que nos permite rotar la cámara, nuestro enfoque resulta demasiado elevado, y no muestra con claridad lo que está sucediendo para que podamos planear la situación que más nos interese. Aquellos que disfrutaron del juego en su PC a lo mejor estaban encantados con semejantes *sprites*, pero ¿les pasará lo mismo a nuestros amigos consoleros?



Los tipos del sombrero azul son los polis. No te tienen mucho aprecio.

La única presencia poligonal de la ciudad son los coches, cuya conducción es una auténtica pesadilla. En el resto del juego puedes desplazar a tus efectivos mediante el D-pad, pero para conducir los coches deberás rastrear la ciudad y hacer clic en el punto al que quieras que vaya el coche, dejando que la inteligencia artificial del vehículo haga el resto. No está mal, pero cuando tu coche esté rodeado por veinte agentes enemigos y lo único que pretendas sea tomar las de Villadiego, todo ese trabajo de rastrear

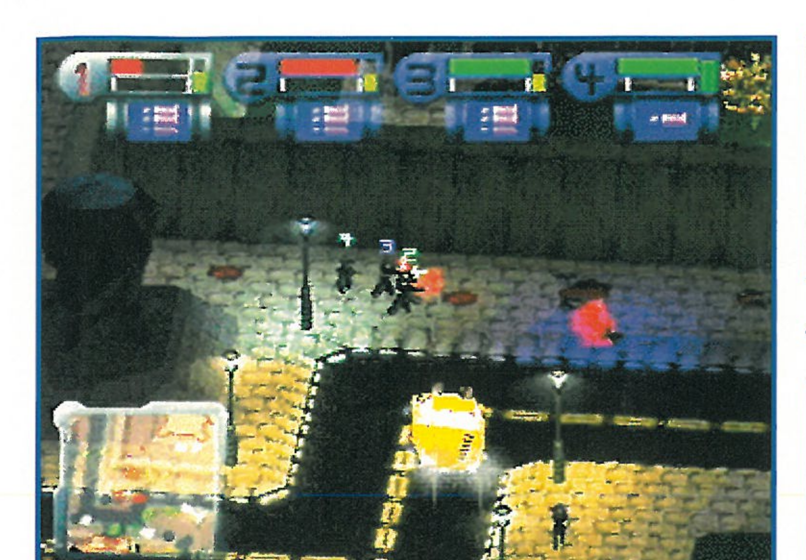


El escáner (***abajo a la izquierda***) muestra la posición de tu próximo objetivo con un pitido agudo. Aquí has robado un camión para evitarte un paseo a pie.





Puedes dejar el coche y seguir a pie para llegar a zonas inaccesibles.



Unos números coloreados sobre las cabezas de tus efectivos te permiten separar a los unos de los doses, para poder controlarlos por separado siempre que quieras.



Quizá parezca un montón de manchas rojas, pero es fascinante.



Un precioso coche nuevecito esperando que se le eche el guante.







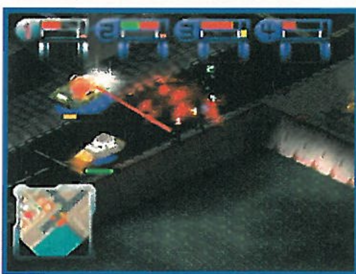


y hacer clic, y el hecho de que la inteligencia artificial del coche se ciña rígidamente (y estúpidamente) a las reglas de la carretera, te situará al borde del suicidio y, además, acabará con la vida de buena parte de tus efectivos. Por lo que parece, la única ley que no pueden quebrantar tus muñequitos cibernéticos es el código de circulación.

Suerte que tus pequeños colegas pueden correr más rápido que los coches, así que no deberás preocuparte por ellos muy a menudo. ¿La razón de su existencia? Proteger a tus androides y ser el único medio para cruzar las puertas de la ciudad que aparecen cada dos por tres. Esto forma parte del plan de entretenimiento de *Syndicate Wars*. La diversión viene dada por el hecho de haber «robado un coche de policía» o «volado un edificio». No tienes más remedio que creer que la misión que has cumplido es «muy fascinante», según el propio juego. El encargo «robar tecnología enemiga», que suena tan intrigante, consiste, por ejemplo, en matar a algunos guardias de seguridad y hacerte con un minúsculo maletín.

Podrás recoger a gente cuando te acostumbres al persuadertron. La desafortunada víctima de tal mecanismo está obligada a seguir a ciegas al persuasor por donde quiera que vaya. Deberás tener un corazón fuerte ya que tras abrirse camino hasta su objetivo y persuadir al científico en cuestión, el pobre androide deberá enfrentarse a un tiroteo con la policía a escasos metros de tu base. La solución a este problema consiste en que tres de tus hombres aclaren el camino para que un cuarto custodie el cargamento en el coche. ¿O prefieres provocar una tormenta en la base enemiga con un coche más agujereado que un queso de *gruyère*? Envía a un tipo a robar un coche nuevo, dos más a una misión suicida para que ablanden al enemigo y así el cuarto podrá





El agua verde y viscosa ondula como pasaba en ***Magic Carpet***.



Uno de los mejores puntos del juego es que a menudo verás que, de repente, te dispara todo el mundo y cuando te das cuenta vas por el camino equivocado.

Misión posible

Debes convencer y capturar a unos importantes científicos enemigos...



Nuestros héroes al principio de la misión.



Mata a esos tipejos, roba un coche y...



... piérdete en la noche con él. ¡Ja, ja!



Atraviesa las puertas y rapta a los científicos.



Tu coche ha sido destrozado. Lo mejor es robar...

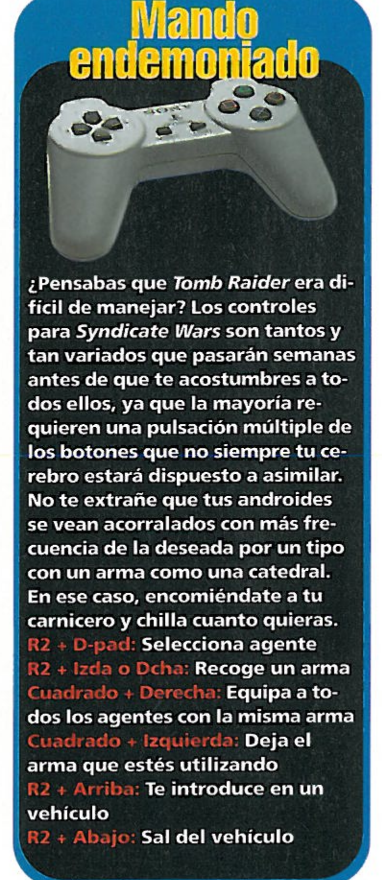


... otro nuevo que funcione antes de seguir.



Sólo puedes cruzar las puertas en coche. ¿Por qué? Bueno.... pues... porque sí y punto.

Muy bien, muchachos, no hay moros en la costa. Sacad el cava y que empiece la fiesta.



Misión posible



Conduce tu nuevo coche hacia la base enemiga.



Entra y ¡MATA A TODO EL MUNDO!



Después, aparca y ves a la caza del científico.



Otro pobre tonto. Acaba con él y ves hacia...



... esta pista de aterrizaje con un transbordador.



Lleva a tus rehenes a la base y... has acabado.



Por desgracia no puedes robar los coches ocupados que circulan.



Mira. En esa furgoneta pone Bullfrog. Estáis locos amigos.

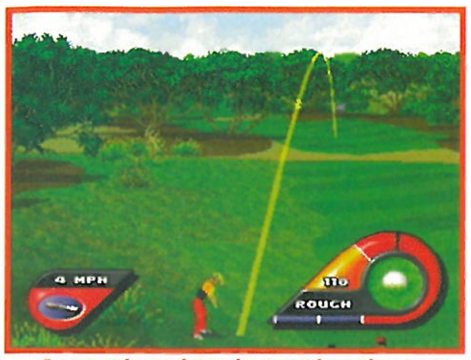
encargarse de los rehenes. Es en este punto donde el buen diseño del juego se hace evidente. Si te tomas el tiempo necesario para aprender a manejar los muchos y complicados controles, pronto te sorprenderás a ti mismo por tu habilidad y templanza para pensar bajo presión. No hay ninguna solución magistral para solventar los problemas y el jugador deberá experimentar el método de la fuerza bruta, la técnica del despiste, el estilo franco-tirador para acabar con el enemigo, la triquiñuela tres-entretienen-a-los-malos-y-uno-hace-el-trabajo o cualquier otra combinación. Todo es válido si consigues hacer que funcione. Cada uno se enfrentará a los problemas de forma diferente y es precisamente este estilo de pensar y volver a probar lo que hace de *Syndicate Wars* un juego tan adictivo como *Command & Conquer* y *X-Com*.

Pero para saber si de verdad pasarás horas y horas delante de la pantalla con las tribulaciones de los microhabitantes de una ciberciudad, deberás superar este test: ¿te gusta *Command & Conquer*? ¿Tienes un ejemplar de *X-Com*? ¿Has pasado meses perfeccionando tu ciudad de *SimCity 2000*? ¿No puedes dormir debido a *Transport Tycoon*? ¿Te resulta inevitable una partidita a *Aquanaut's Holiday* antes de ir a la cama? ¿Vas viendo la idea? *Syndicate Wars* tiene mucho que ofrecer a los amantes de la estrategia, gracias a sus numerosas misiones de estupendo diseño.

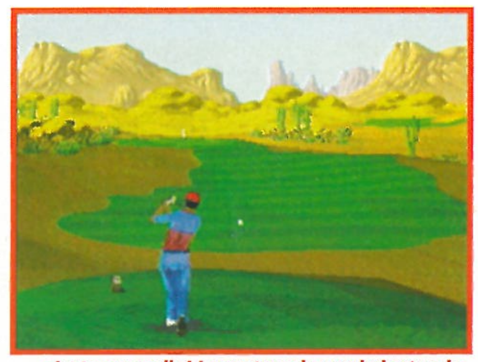


Con fuego concentrado puedes hacer volar vehículos para desgracia de los pobres ocupantes. Pero, no nos vamos a poner tiernos ahora. ¡Acaba con ellos!

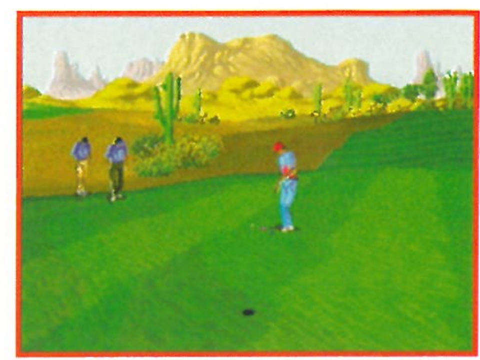




Como estás en el *rough* no puedes golpear con toda tu energía. Grr.



¡Justo en medio! La captura de movimientos de los golfistas consigue bonitos balanceos.



Meter la pelota en el hoyo es tan complicado como en el juego original. Necesitas buen ojo.

De: Arcadia/Gremlin

Disponible: Septiembre

8.990 pesetas



Texto: Daniel Griffiths

Actua Golf 2



Venga. Sé sincero. Ya le has echado una mirada a nuestra puntuación. Me parece que voy a tener que dar alguna explicación. ¿Un juego de golf consigue un nueve? ¿Qué?

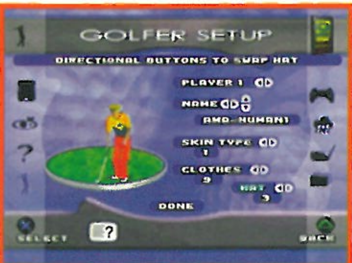
¡Perfecto!

¿Por qué no puede un juego de golf obtener un nueve? Estuvimos varios días dándole vueltas a esa puntuación y nos dimos cuenta de que lo único que nos hacía dudar de *Actua Golf 2* es precisamente su tema: el golf. Un juego de golf tiene que ser muy bueno para poder estar a la misma altura de programas como *Soul Blade* o *Rage Racer*, ¿no? Pero es que se trata precisamente de eso. *Actua Golf 2* está muy bien. Incluso si no te gusta el golf sigue siendo un buen juego. Y si te encanta el golf, entonces éste es tu sueño más fantástico hecho realidad. O sea, que merece un nueve.

Su coronación como rey del golf para PlayStation nunca ha sido cuestionada. El *Actua Golf* original ya ostentaba este título, pero *Actua Golf 2* ha llegado incluso más lejos que su predecesor en un esfuerzo por perfeccionar más todavía los campos reales en 3-D, los golfistas y los comportamientos físicos, así como por incluir más opciones de las que incluso el mayor fanático del golf podría desear. Las distintas posibilidades de establecer tu juego, y también las otras opciones que irán apareciendo después, son tantas que no darás abasto. Sólo la cantidad de campos supera las diferentes posibilidades disponibles.

> **Puede ser que te pases horas y horas jugueteando con las cámaras, en vez de dedicarte al importante asunto de golf que tienes entre manos**

Actua Golf 2 te ofrece seis campos de golf. Es una estrategia similar a la llevada a cabo por *Doom* para PlayStation, que contiene todos los niveles de los anteriores juegos para PC (más de sesenta) o *Die Hard Trilogy*, que ofrece tres juegos en uno por 7.990 cucas. Piénsalo bien. Seis. Todos los demás juegos de golf presentan, a lo sumo, dos. Dos. *Actua Golf 2* tiene seis. Seis. ¡SEIS!




Diez equipos y tres sombreros. ¿Qué más se puede pedir?



Repetición instantánea

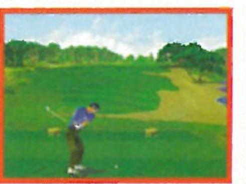
La opción de cámara favorita no puede ser otra que la de la pantalla dividida, que te permite contemplar tu golpe desde tres vistas diferentes al mismo tiempo: desde el golfista, desde la pelota y desde el lugar donde va a ir a parar la bola. Lástima de esos marcos de ventana...



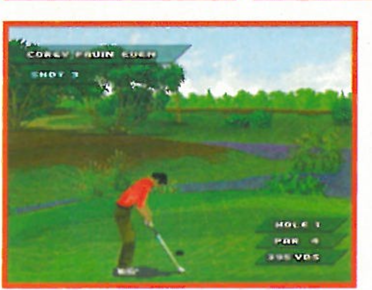
Observa tu golpe de aproximación justo desde el banderín...



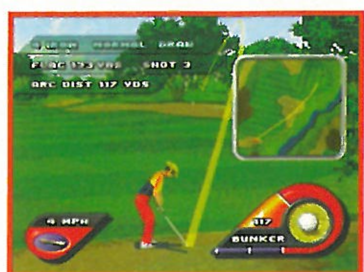
... o desde tres lugares a la vez. Muy interesante.



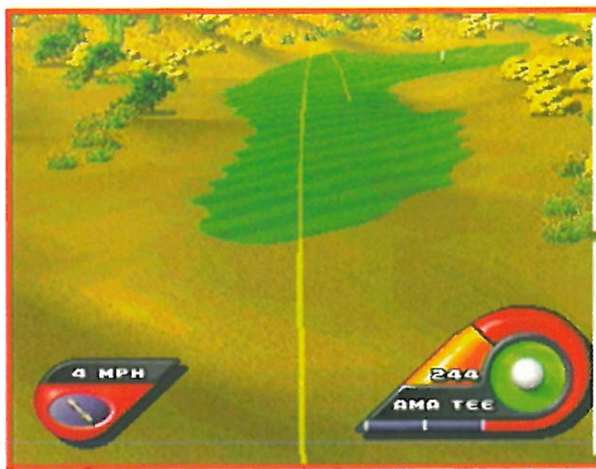


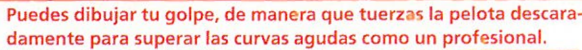


Los lanzamientos más cortos pueden parecer igual que los más largos.



Puedes activar la visión de un plano para más información sobre el golpe.

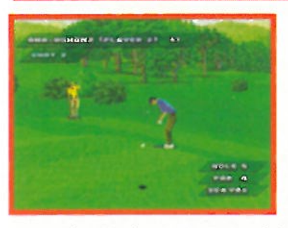


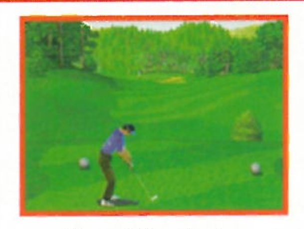
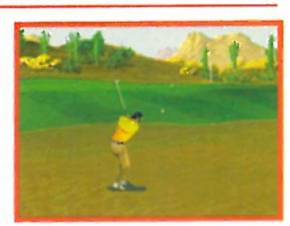


Puedes dibujar tu golpe, de manera que tuerzas la pelota descaradamente para superar las curvas agudas como un profesional.



No sólo tienes que controlar tu puntería y potencia, sino que debes escoger entre opciones de *chip*, efectos de retroceso...

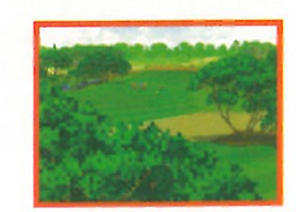


Y, además, los campos son fabulosos. Aquí están, presentes en cualquier trocito de «herbosura», The Oxfordshire (lugar donde se celebra el Open Internacional B&H), The Ocean Course en la isla de Kiawah (el campo de American PGA donde tiene lugar la Copa Ryder) y Carnoustie (el famoso campo de Scottish Links). Además de estos tres campos reales —con los que Gremlin se debe haber gastado una fortuna para poder representarlos—, hay tres campos de «fantasía» que se han inventado los creativos de Gremlin. Lo mejor de todo es que, a menos que seas Tiger Woods, no existe ninguna posibilidad de que puedas distinguir los campos reales de las ficciones creadas por los programadores. Todo está increíblemente bien logrado.

En cuanto saques la cabeza de entre la espesura de la hierba y demás follaje, rápidamente te darás cuenta de que las texturas han mejorado y, aunque a veces los árboles y arbustos (y cactus) todavía se parecen un poco al Lego, al menos esta vez la hierba es de un verde exquisito comparado con los tonos insípidos y poco profundos del primer juego. Pero, ¡oh sorpresa! ¿qué es eso que hay en el centro de la pantalla? ¡Pero si es un pequeño golfista luciendo uno de sus diez equipos de tu elección! Además, constan de tres modelos distintos de sombrero por si quieres completar el diseño. ¡Son un sueño de sombrerería! Y, ocultos tras esta cubierta de texturas se encuentran todos los nuevos datos de captura de movimiento que, sin embargo, parecen los mismos que en el juego original, ya que todos los datos de captura de movimiento del golf se reducen a un tipo que balancea un palito metálico alrededor de su cabeza. El único lugar donde los nuevos datos se hacen evidentes es en la variedad de celebraciones eufóricas, así como en las rabietas de mal perdedor. Los golfistas del *Actua* original eran completamente indiferentes. A estos tipos, en cambio, les encanta alzar la bola con orgullo o derrumbarse de desesperación.

Así que todo pinta muy bien para *Actua Golf 2,* pero aún le queda por jugar su mejor carta. Sigue siendo el único juego de golf que presenta una cámara libre que el jugador puede controlar. Con esto puedes librarte de tener que clavar tu mirada en un golfista y disfrutar de vistas mucho más interesantes y útiles mientras alineas y golpeas. Es una característica única. En cuanto tengas la vista que desees, aprieta el botón X y se dibujará el arco para apuntar que te muestra con precisión dónde va a ir a parar la bola, siempre



¿Ese árbol está en medio? Pues mueve la cámara.



Golf sembrado de estrellas

***Actua Golf 2* muestra a 84 golfistas famosos y el juego hace todo lo que puede para que, al menos, sus personajes se parezcan un poco a ellos. Curiosamente, tú no puedes asignar ninguno de estos nombres famosos a jugadores controlados por ti debido al diseño del menú de sistema. Sin embargo, lo que sí puedes hacer es alterar el nombre y el aspecto de tu golfista, con lo que indirectamente PUEDES jugar en la piel de quien prefieras, desde Tiger Woods hasta el último jugador que puedas imaginar.**



Puedes jugar contra uno de los 84 golfistas para elegir...



... esto te permite el placer de ser machacado por Tiger Woods.

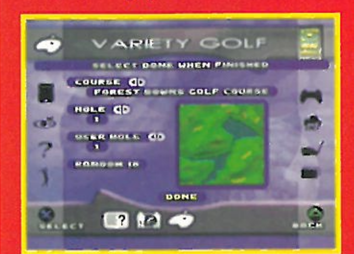


Primer consejo: manténte fuera de las áreas marrones y azules.

Uno de los campos de fantasía se sitúa en Japón. Mira la bandera.

Al gusto del cliente

Una característica bastante aguda es la que te posibilita enlazar cualquiera de los 108 agujeros que hay en todo el juego para formar un séptimo campo de diseño propio. Ahora incluso podrás obligarte a jugar el mismo agujero dieciocho veces hasta que te salga a la perfección.



Escoge tus agujeros favoritos o deja que se seleccionen aleatoriamente.


Puedes mezclar las partes arenosas y desérticas de un campo...


... con los más frondosos de otro. ¡Es una paranoia total!


El césped de polígonos con cactus tipo *sprite*.


Las opciones de la cámara son geniales.

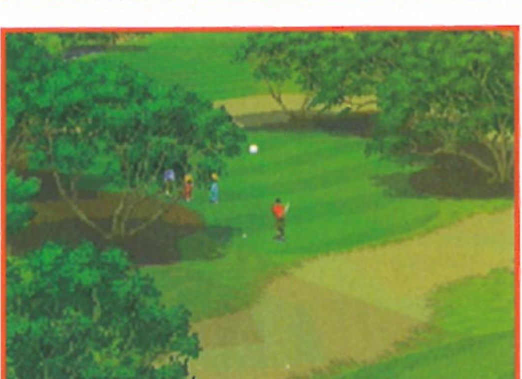
que, claro está, tu golpe sea perfecto. Entonces, durante el vuelo de la pelota, la cámara se conecta a una de las 15 opciones de visión al estilo televisión, mientras contemplas como la pelotita se dirige hacia su destino. Y cuando haya aterrizado, puedes gozar de tu golpe una y otra vez gracias a una cantidad infinita de posibilidades de repetición. También puede ser que te pases horas y horas jugueteando con las cámaras en vez de dedicarte al importante asunto de golf que tienes entre manos. Genial.

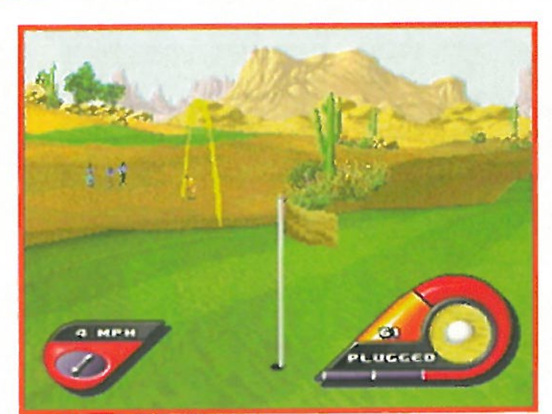
Y, finalmente, no olvidemos la presencia de Peter Allis, que es el encargado de hacer los comentarios. Sus explicaciones no tienen desperdicio y esta vez, además de poder escoger a Alex Hay como alternativa (deberías estar loco para querer evitar la contribución impecable de Peter), también tienes un combinado especial en el que él y Alex intercambian agudezas. Fantástico.

Por supuesto, hay un par de problemas. El primero es la enorme consistencia de los jugadores controlados por el ordenador, que son tan expertos que a menudo golpean la pelota estando a menos de un metro el uno del otro. Hombre, a veces está bien, ¿pero siempre? Es difícil animarse a jugar contra Tiger Woods o Nick Faldo y similares, cuando parece que todos encierran el mismo tipo de inteligencia artificial. Este desliz aparente estropea un poco la credibilidad de los resultados en las, por otro lado exhaustivas, opciones de torneo. Además, como un único y ambicioso *drive* de 250 metros sobre el agua no es más difícil de conseguir que un prudente *lay-up*, verás que continuamente avanzas como un rayo hacia el *green*. Porque claro, es más probable que un solo golpe te salga perfecto que no que te salgan bien dos seguidos, ¿no?

Pero, no olvidemos que la envergadura de este juego es absoluta, la tecnología 3-D empleada es digna de los mejores elogios y los cientos de opciones disponibles le colocan a años luz por delante de su rival más próximo. Es el mejor juego de golf que puedes comprar.




Juega con tres compañeros (o con tres profesionales de computadora) y estarán a tu lado mientras lanzas.



El centro del medidor de *swing* te muestra la posición de tu pelota. Está claro que la hemos colado (*plugged*).

Golpear la pelota

Otra vez el control del golf se basa en el método de apretar tres veces para poder jugar y hacer que tu colega llegue a golpear la pelota. Pulsa el botón X para empezar tu *swing*, de nuevo, en la cima del *swing* 1. Pulsa otra vez en el centro de la señal de abajo para determinar si golpeas con efecto a la izquierda (*hook*) o a la derecha (*slice*) la bola 2. Lo mejor es que puedes «superdirigir» la pelota más allá del máximo *backswing* y, por lo tanto, darle más potencia a tu lanzamiento número 3. Sin embargo, cuanto más lo hagas, antes retrocederá el indicador, lo cual hará que te sea más difícil golpear correctamente la pelota.



Puntuación



Acción



- Jugabilidad
- Originalidad
- Adictividad

Gráficos



- Animación
- Efectos
- Presentación

Sonido



- Música
- Efectos
- Ambientación

No sin algunos fallos, *Actua Golf 2* está atiborrado de un material de alta calidad que convertirá, incluso a los más pesimistas, a la causa del «balanceamiento de club». ¿Quieres golf? Pues lo tuyo es *Actua Golf 2*. DANIEL




Valoración



Circuitos

Todos están repletos de paisajes detallados, espectadores y una proporción equilibrada de montículos y tramos planos. Barro,



Arena del Sáhara, beduinos, camellos y una carrera que a menudo se pierde entre las dunas. Los laterales de la pista harán volcar tu coche a la menor oportunidad.

Islands

Un circuito por la selva repleto de vegetación, con un tramo excelente que circula por un túnel y barro a raudales. No hubiera estado mal incluir algunos monos.

De: Sony
Disponible: Sí
6.990 pesetas







Texto: Robin Alway

Rally Cross

Súper truco

Introduce los siguientes códigos en la pantalla de mejores puntuaciones o cuando empieces una nueva temporada para conseguir que el juego pierda interés.

vet me - Ganarás al instante la temporada de novatos
im a pro - Ganarás al instante la temporada de veteranos
weeoo - Ganarás en el modo normal, en sentido contrario y el combinado
fat tires - Neumáticos más anchos
no wheels - Sin ruedas
stone - Coches más pesados
feather - Coches más ligeros
float - Baja gravedad
spinner - Agarre reducido
banzai - Mejor aceleración
noviscous - El barro y el agua no frenarán tu coche
radbrad - Gravedad realista

«¿Conduces o trabajas?» Ahora mismo, hay tantos juegos de carreras para PlayStation que cualquiera puede llegar a convertirse en el típico fanático obsesionado, cuyo único tema de conversación parecen ser las válvulas, la cilindrada y los neumáticos deportivos. Pero tras los increíbles derrapes de *Rage Racer*, el súper motor de *F1*, y los árboles de levas gemelos de *Porsche Challenge*, aún nos llega un nuevo tipo de conducción. PlayStation ya puede gozar de la emoción de los *rallies*.

Con el propósito de batir a *Sega Rally* de Saturn, llega una nueva hornada de juegos de carreras que dejan a un lado el asfalto gris para destrozar un poco las más accidentadas geografías. Hace un par de meses fue *V-Rally* el que se dedicó a salpicar de barro unos gráficos inmaculados y, para no ser menos, este mes le toca



Conduce sobre el agua, el barro o la nieve y podrás comprobar el efecto salpicador de tus neumáticos.





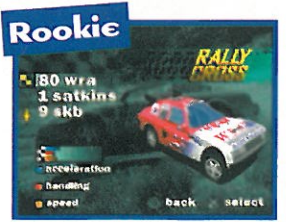




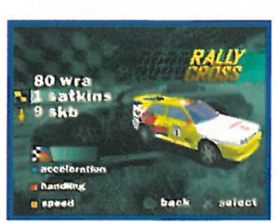


Dispones de 19 vehículos como mínimo para pilotar en *Rally Cross*. Los ocho primeros aparecen en el nivel Novato. Si después de seis carreras acabas encabezando la lista, podrás acceder a seis coches más para el nivel... Veterano. Si logras ganar también este torneo, tendrás a

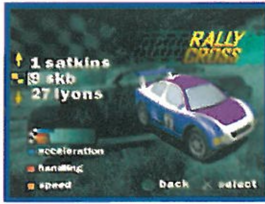
Rookie



80 wra



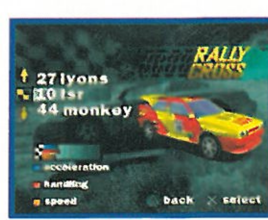
1 satkins



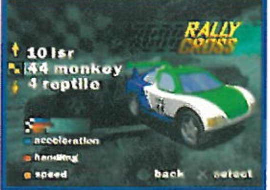
9 skb



27 lyons



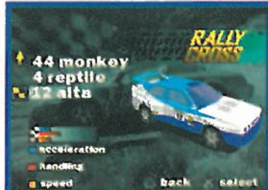
10 lsr



44 monkey



4 reptile



12 alta

Veteran

7 kg

37 jolter

agua, hojas y polvo saldrán despedidos de tus neumáticos por la velocidad. Además, tienes tres variaciones por carrera que añaden rutas alternativas.



Las minas son un túnel largo y oscuro. También hay una colina estupenda para hacer volar a tu vehículo en la cima, aunque sigue empecinado en rodar sobre el techo.



Seguramente es la carrera más complicada. La nieve y el hielo entorpecerán tu habilidad con el volante. La catarata helada es preciosa.



el turno a *Rally Cross*, un devorador de caminos de cabras recién salido de la factoría de la marca que llevó la PlayStation a tu hogar.

Rally Cross es el primer juego de carreras producido por el equipo de desarrollo de Sony América y hace alarde de ello. Las facilidades que han tenido para acceder al hardware más completo de PlayStation se hacen evidentes incluso a primera vista: gráficos estupendos, una actualización rápida de la pantalla y extremo cuidado del más mínimo detalle. Pero, lo que más predomina son los orígenes eminentemente yanquis del juego. Olvídate del realismo europeo y de calculadores tipos finlandeses abriéndose camino por bosques lluviosos. Éste es el tipo de juego diseñado casi exclusivamente para volver locos a los devoradores de donuts y hamburguesas del otro lado del charco. La acción se centra en desesperantes vueltas de campana y constantes desafíos para la suspensión, que afectarán directamente a tus glándulas productoras de adrenalina arcade sin preocuparse ni un ápice por el realismo que todos esperamos.

La acción se centra en desesperantes vueltas de campana y constantes desafíos para la suspensión

Lo primero que llama la atención es su evidente espíritu arcade. Sin embargo, no esperes una especie de *Ridge Racer* 4x4. Este juego se asemeja más a *Destruction Derby 2*. Si tu coche se desvía hacia el arcén, acabarás dando vueltas de campana y con la gorra vuelta del revés con demasiada frecuencia. Algunas veces podrás seguir en la carrera tras el percance, pero otras tu vehículo empezará a deslizarse sobre dos ruedas antes de acabar con el techo sobre la pista. Y, no pienses que el coche volverá a su posición natural por arte de magia. Para enderezarlo deberás utilizar los botones laterales. Está bien pensado, pero acabará poniéndote de los nervios.

El diseño de los circuitos sigue fielmente este espíritu autodestructivo. Saltos, sacudidas y miles de oportunidades para colisionar por detrás con el resto de competidores hacen de este juego una experiencia desconcertante. Dispones incluso de una opción para conducir tu vehículo en sentido contrario al del resto de corredores hasta que, claro está, tu morro y el de algún rival se funden en un apasionado y destructivo beso. La acción es divertida, como mínimo durante unas cuantas horas.

Pero, aunque el juego te ofrece una gama de vehículos como para sa-



Hay barro suficiente para albergar a siete generaciones de hipopótamos.



El barro te frena y hace patinar las ruedas. ¡Huye del fango!



Las pistas tan estrechas te conducirán por el camino de la amargura.

tu disposición los últimos cinco coches y rancheras del nivel Pro. La verdad es que no hay mucha diferencia entre el manejo de unos y otros, pero, a medida que subes en el ránking, comprobarás que son más rápidos. Es una lástima que no hayan podido poner a los coches su nombre real, ya que resulta raro acostumbrarse a algo que se llame 9 skb.



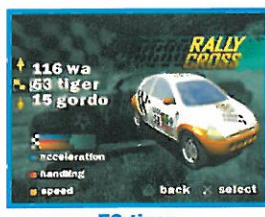
8 pep



6 paquette



116 wa



53 tiger

Pro



15 gordo

30 cj

97 buck



87 atkins

53 lyons



Realmente brillante. Cabinas de teléfono rojas, casas pintorescas e incluso una ruta alternativa. ¡Pintoresco!

Un circuito oval repleto de gente, perfecto para imitar las colisiones de *Destruction Derby 2* en multipartidas.





tisfacer al más exigente de los pilotos, pensamos que en su conjunto está un pelín pasada de rosca, y no llega a la altura de los grandes juegos de carreras.

Tu vehículo, ya sea un auténtico bólido de *rallies* o una ranchera de las que podrás conseguir más adelante, presenta una conducción tan bulliciosa como un castillo. Nunca tienes la sensación de estar conduciendo un coche de verdad, todo es demasiado espectacular. Con largos tramos tan estrechos como callejuelas y tubos en U, angostos como el gaznate de un colibrí, resulta casi imposible mantenerse dentro de la pista. Te pasarás buena parte de la partida pulsando los botones laterales para devolver el vehículo a su lugar. Ya sabemos que, tras una colisión, el accidente debe ser espectacular, pero es que en *Rally Cross* el más mínimo e inevitable resalto en medio de la pista acabará con el techo de tu coche haciendo las veces de ruedas. Es una lástima, ya que el juego esconde un buen puñado de opciones de acción frenética que, como siempre sucede en los buenos juegos, van apareciendo a medida que ganas carreras. Si acabas primero en cada nivel de dificultad, podrás escoger entre 18 vehículos y seis circuitos diferentes, a los que hay que sumar tres variaciones (que a menudo ofrecen varias rutas alternativas), ya sea en el modo normal o espejo. Y no olvidemos los modos para multipartidas y el hecho de que éste es uno de los primeros juegos que permite utilizar el nuevo pad analógico. Este periférico es pura adrenalina para los amantes de los tembleques.

No existe ninguna duda de que *Rally Cross* es entretenido, sobre todo para los amantes del arcade. Es adictivo y muy vistoso, y hace un año hubiera conseguido una puntuación muy alta. Pero, *Rally Cross* no puede competir en lo que se refiere a realismo, y en el intento de traspasar la acción sin control de un arcade ha perdido el sentido del equilibrio que debe reinar entre la acción y la conducción realista.







Puedes dejar atrás a tus rivales cuando quieras.



Es demasiado para tu sistema de suspensión.



Tus rivales se la juegan para adelantar.



Un pequeño vuelo y fuera de control *DE NUEVO*.

Cuatro en uno no funciona

Un buen modo para varios jugadores siempre resulta grato. *Rally Cross* ofrece una opción a pantalla partida para dos jugadores admirable, que proporciona toneladas de choques y diversión. El fallo radica en que sólo puedes competir en una carrera y no en una temporada completa. Además, tampoco participan los coches que maneja el ordenador, lo que resta brillo a la opción. Por otra parte, y mediante un Multi-Tap, puedes disfrutar de partidas para cuatro jugadores, cada uno de los cuales cuenta con un cuarto de pantalla para correr. Pero, la ralentización del juego en esta opción es doble, y es algo que has de tener en cuenta si piensas invertir en el equipo necesario. Sin embargo, hay que agradecer el intento.



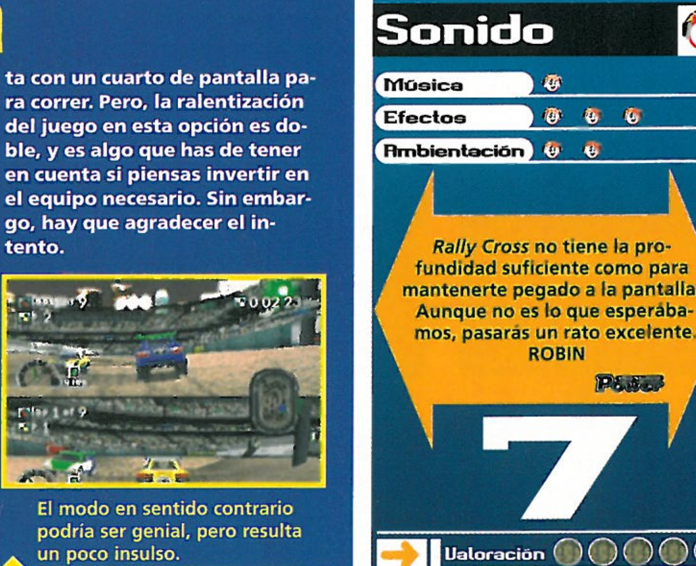
La pantalla partida para dos jugadores funciona a una velocidad aceptable...





... pero si se añaden dos coches más el juego se vuelve mucho más lento.

El modo en sentido contrario podría ser genial, pero resulta un poco insulso.



Puntuación



Acción
- Jugabilidad
- Originalidad
- Adictividad

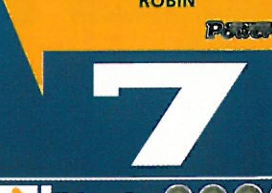


Gráficos
- Animación
- Efectos
- Presentación



Sonido
- Música
- Efectos
- Ambientación

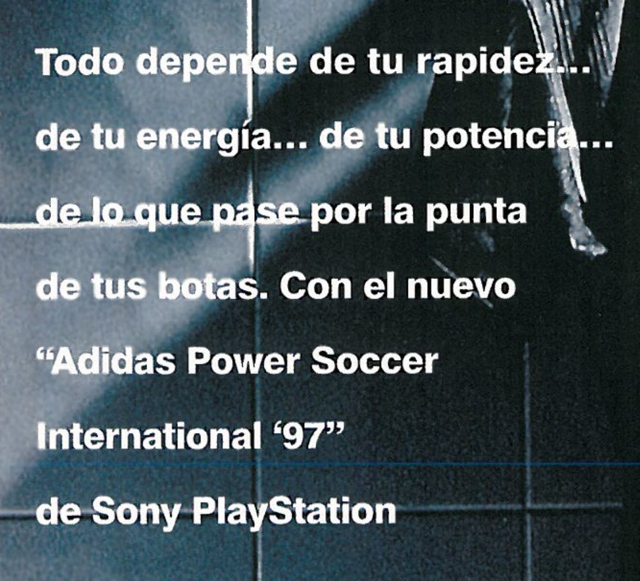




Rally Cross no tiene la profundidad suficiente como para mantenerte pegado a la pantalla. Aunque no es lo que esperábamos, pasarás un rato excelente.
ROBIN

7

Valoración



Todo depende de tu rapidez...
de tu energía... de tu potencia...
de lo que pase por la punta
de tus botas. Con el nuevo
"Adidas Power Soccer
International '97"
de Sony PlayStation

Ahora estás en la selección Nacional

disfrutarás del mejor juego
en tiempo real y en 3D, con
equipos reales y jugadores
reales de la liga española.
Recuerda que ahora todo
depende de ti.

y todo depende de ti.

adidas power soccer international '97

International class. No effort. No competition.







NUNCA LA TECNOLOGÍA LLEGÓ TAN LEJOS



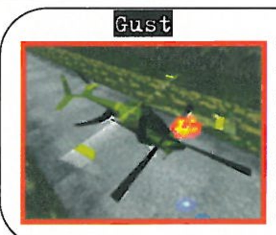
TM

Los jefes



The Rat Twins

Estos tanques de combate cambian de posición ante tus narices.. Cuando hayas dejado a uno atrás, una maniobra más y el problema estará resuelto.



Gust

Tu próximo objetivo es un helicóptero de combate. Parece más difícil de lo que es. Pero es un poco más rápido, así que utiliza tu propulsión.



Madcap

Este renegado es uno de los más difíciles de alcanzar. Corre a gran velocidad y oscila continuamente por su serpenteante ruta de jefe.

De: Sony/Taito

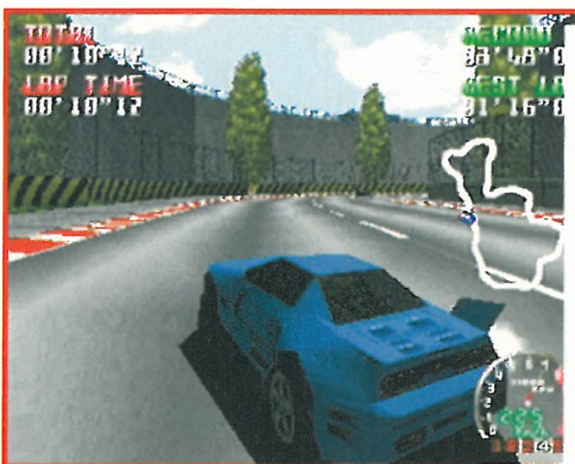
Disponible: Sí

7.990 pesetas



Texto: Will Groves

Ray Tracer



Las texturas no son nada del otro mundo, pero la velocidad en que el juego se desarrolla es una verdadera pasada.







Tus nitropropulsores, que despiden unas vistosas llamaradas, son lo más parecido a un arma que tienes. Utilízalos bien.

Súper truco

Mientras progresas a toda castaña a través de *Ray Tracer*, abastecerte de nitropropulsores cada vez te resultará más imprescindible. La mejor forma de utilizarlos es en explosiones cortas. Pilla a tu adversario con tus propios medios y utiliza sólo la propulsión para la maniobra final.



La partida de un jugador está bien, pero no mata.



Ray Tracer no es más que una actualización de *Chase HQ*, con mejores jefes. Nada que objetar.



¿Qué juego de coches que se precie podría prescindir de los puentes?

Un juego de diversión inmediata. Después de los apuros que pasamos intentando dominar los alocados circuitos de *Rage Racer*, la dura conducción de *Porsche Challenge* y las volteretas desquiciantes de los coches de *V-Rally*, una partidita rápida de *Ray Tracer* resulta una buena manera de despejar la mente.

El formato os sonará familiar a los fans del juego arcade de Taito, *Chase HQ*. Como el propio título sugiere, no es un juego de carreras a la manera tradicional y los tiempos de las etapas no son uno de los aspectos más relevantes. Se trata más bien de un asunto de persecuciones a velocidad de infarto; algo parecido a aquello con lo que sueñan todos esos turistas del asfalto después de hartarse de mojar dónuts en café con leche. No hace falta que te preocupes por la seguridad de los transeúntes, ni por respetar en absoluto a los demás conductores inocentes. Tú tienes un objetivo que cumplir, y es divertidísimo.

Ray Tracer es, básicamente, una versión actualizada de este mismo concepto, pero rematado con los polígonos de los noventa, y sí, sigue siendo una descarga total de adrenalina al igual que antes, sólo que en mayores dosis. Lo primero que te va a impresionar es su velocidad absoluta. Bueno, para ser más exactos, son los controles los que te permiten atravesar las calles, cañones y canales de alcantarillado a toda velocidad. Las texturas no son de lo mejor pero, en general, los







VTOL



Éste es el más espectacular y difícil jefe tipo Harrier. Vuela hacia atrás justo delante de tus narices y te envía misiles dirigidos.

Leviathan



A este monstruo sólo te lo encontrarás cuando hayas vuelto a ganar a todos los jefes, en un nivel. Observa la enorme garra que balancea.

kaiser



Vuelta al enfoque típico de *Chase HQ*. Puede convertirse fácilmente en tu peor desafío. Tienes que intentar pillarlo de lleno.



La chica de la esquina superior de la pantalla habla sin mover los labios.



Todos hemos soñado con poder hacer esto.

Mira hasta dónde puedes llegar deslizándote. La forma en que derrapas en las curvas hace que valga la pena jugar con *Ray Tracer*.



gráficos consiguen expresar la rapidez de tu progreso a la perfección.

Su mejor logro para PlayStation es que demuestra a todos cómo hay que deslizarse en un juego de carreras. Puedes hacerlo a la manera habitual, frenando mientras giras. Esto resulta una experiencia mucho más intuitiva y estimulante que el chirrido de *Rage Racer* o los vagos deslizamientos de *Tokyo Highway Battle*. Aún mejor. El coche se desliza automáticamente cuando giras a gran velocidad durante suficiente tiempo. De hecho, la sensación es la misma que debe producir una persecución policíaca de verdad.

Al principio, parece una lástima que esta fantástica mecánica no se haya aplicado a un formato de carreras más tradicional. Entonces descubres que eso ya lo tienes en las opciones *Vs* y *Time Trial*.

Aunque, en este aspecto, los orígenes arcade del juego le impiden alcanzar el nivel de otros títulos superiores. La libertad excesiva resulta divertida, pero acaba estropeando un poco la prueba contra reloj (*Time Trial*), al igual que el hecho de que estas carreras no estén diseñadas para valorar la habilidad del conductor. Lo que frustra la partida en la opción *Vs*, en la que corres contra otro personaje, es la sensación continua de que vas a sudar tinta antes de conseguir alcanzar a alguien, sobre todo cuando los coches no están bien equiparados los unos con los otros.

No es que la carrera sea una completa pérdida de tiempo —lanzarte a correr por cualquiera de los circuitos sigue siendo divertido—, sino que el verdadero interés de *Ray Tracer* reside en sus aspectos arcade.

Cada fase contiene una serie de controles a los que puedes alcanzar con relativa facilidad y un montón de tráfico hostil que tienes que sortear, desde coches deportivos y pequeñas furgonetas hasta hidrodeslizadores del al-

Chase HQ

Ray Tracer está directamente inspirado en *Chase HQ*, un antiguo pero reputado juego de carreras de pillar y embestir.











El tráfico que encuentras en la persecución es más una molestia que un verdadero desafío. Puedes librarte de ellos con dos golpes, pero te restan unos segundos.









Todos los conductores dicen algunas palabras.



Coches de *Ray Tracer*

Rápido y fuerte, pero poco hábil en las curvas.

Muy hábil y experto pero, por lo demás, inútil.

Puede causar grandes daños, pero le cuesta pillar algo.

El mejor coche en todos los aspectos. Rápido, fuerte, ágil y rojo.



Correr por los márgenes o golpear obstáculos hace un poco de pupa.



Parece que vas a quedarte sin tu parte trasera, por decirlo así.



Otra vez este tipo. Cuando draga su zarpa tienes la oportunidad de contemplar algunos de los efectos de luz más impresionantes del juego.









cantarillado y enormes camiones semiarticulados. Cuando alcanzas un control, vuelves a recuperar todo tu tiempo hasta que llegas al último y se te asigna un nuevo límite para destruir al jefe que va a ir a por ti.

Cuando persigues a los jefes, éstos te atacan sin miramientos con cualquier arma que esté a su disposición para conseguir aminorar tu marcha. La verdad es que eres invulnerable a todo excepto al tiempo y a menudo acabas cuando sólo te quedan un par de segundos. De hecho, ésta es la única pega del juego que, aparte de esto, resulta divertido. Sólo hay un puñado de jefes que son bastante fáciles de ganar, así que te queda la opción de machacar los niveles de dificultad, en los que las cosas se acaban poniendo imposibles.

En definitiva, algunas explosiones, un montón de patinadas y todo acaba rápidamente en sollozo. Eso es *Ray Tracer*. Diversión, pero no la suficiente.







Otro objetivo para liberar a la bestia que llevas dentro.



No es que tengas muchas oportunidades de contemplarlos, pero los fondos son bastante atractivos.



Otro perdedor ardiendo en llamas. Que le sirva de lección.



Puntuación

Acción



- Jugabilidad: 4
- Originalidad: 2
- Adictividad: 2

Gráficos



- Animación: 4
- Efectos: 3
- Presentación: 3

Sonido



- Música: 3
- Efectos: 3
- Ambientación: 4

Un magnífico motor de carreras y una de las mejores experiencias de conducción, acción trepidante y bastante desquiciante. Y, entonces, de repente, se acaba. Los cinco minutos de gloria definitivos. WILL

Power

7

Valoración

¡NÚMERO DE SEPTIEMBRE YA A LA VENTA!

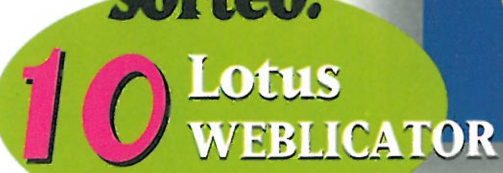
NAVEGADORES
Dos superpotencias se disputan el dominio de Internet: Navigator 4.01 e Internet Explorer 4.0 ¿De qué lado está usted?

ENTREVISTAS
- Desde la sede Web de su gigantesca fundación, Arthur C. Clarke, el más famoso autor de ciencia ficción, sigue haciendo predicciones sobre la conquista de Marte y otros aspectos.
- Graham Spencer, el cofundador de Excite, explica cómo quiere hacer más fáciles las búsquedas en la Red.
- Altavista y Telefónica construirán la versión en castellano del motor de búsqueda más popular. Ilene Lang, presidenta de AltaVista explica sus proyectos.

ACTUALIZARSE O MORIR
Las mejores sedes Web para mantener su software a la última. ¡Y gratis!

SECRETOS INCONFESABLES
Todo sobre las contraseñas: los mejores trucos para crearlas y el modo más hábil de ocultarlas.

EL FIN DEL UNIFORME
La información de Internet ya puede recibirse a medida de las necesidades concretas de cada usuario.



ARTHUR C. CLARK EN LA RED PÁG. 10 INTERNET POR CABLE: DE VÉRTIGO PÁG. 73

Imagen y contenidos NUEVOS

la cultura internet

.net

Número 22
Año 2
750 pesetas

CD PARA PC y MAC

conexión

NAVIGATOR 4.01 - EXPLORER 4

La última generación de navegadores Web

Sorteo: 10 Lotus WEBLICATOR

ACTUALIZARSE O MORIR
Sedes Web que mejoran sus programas ¡GRATIS!

EN TIEMPOS DE...
Un paseo virtual por la historia de España

EL FIN DEL UNIFORME
Servicios de información a medida del usuario

EN EL DISCO
- NETSCAPE COMMUNICATOR
- INTERNET EXPLORER 4
- OPERA 2.1
- LOS MEJORES ANTI-VIRUS
- MÓDULOS *PLUG-IN*
- EDITORES HTML, GRÁFICOS Y DE SONIDO

ediciones zinco

LA REVISTA DE INTERNET QUE REGALA EL CD-ROM MÁS ÚTIL PARA PC Y MAC

http://www.zinco.es/puntonet



Tu misión

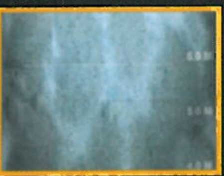
Es una misión típica de pies a cabeza. Lo mejor será que te tomes una tapita de gambas saladas para ambientarte mientras lees todo lo que hay que saber sobre este festival acuático.



La información sobre la misión acabada con unos gráficos 3-D muy bonitos, cuadros de barras, estadísticas y una mujer sexy que te da las órdenes. Si mamá.



Tiger Shark se prepara para zambullirse. Parece un avión de aeromodelismo que alguien te ha chafado en el autobús cuando volvías a casa en hora punta.



Bajando. Tiger Shark ya está bajo el agua, con esta vista aburrida que se ve desde la ventanilla. Bueno, de alguna manera hay que representar la inmersión.



Guay. Ahora puedes pararte a admirar el paisaje. Ésos no son los acantilados blancos que a todos nos hubiera gustado ver. Zambúllete y entra en acción.



Sigue el primer indicador hasta el primer objetivo, la estación rusa Sonar. Ponla en tu punto de mira y dispara. Guarda tus misiles dirigidos a los objetivos.



Barre el área y ve hasta el segundo indicador de posición. Es esa cosa en forma de torre amarilla de ahí y merece una buena dosis de láseres y cohetes.

De: New Software Center/GT Interactive
Disponible: Sí
6.990 pesetas



Texto: Rich Pelley

Tiger Shark

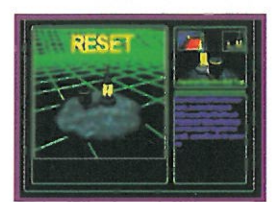


Súper truco

28



La clave es ir sin prisa pero sin pausa. Sumérgete cerca de donde estás al principio y ves abriéndote camino despacio, acabando uno a uno con tus enemigos y dirigiéndote hacia tus objetivos. Utiliza los misiles dirigidos para cargarte a los malos móviles, las lanchas motoras y los helicópteros y usa el láser para los objetivos principales. También tendrás que pensar bastante, porque deberás ser más listo que los demás. Y, para una diversión extra, prueba a disparar un misil dirigido sin un propósito concreto y disfruta descubriendo qué has destrozado.



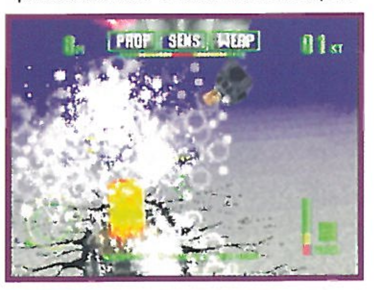
Tiger Shark. ¿Eso es un tigre? No, no lo es.

La verdad es que el nombre *Tiger Shark* no es precisamente muy apropiado —en este juego no sale ningún tigre, ni ningún tiburón— bueno, por lo menos no reales. Aparecen una especie de cosas-pez metálicas y nadado ras con unas hélices giratorias, de color amarillo, por cola que se arremolinan a tu alrededor. Están decididas a llenar tu submarino de agujeros y a ponerte en remojo antes de hora. Se podría discutir si a estos chismes se les puede llamar tiburones. Lo que está claro es que no hay nada parecido a un tigre.

No importa. *Tiger Shark* es un buen juego, a pesar de todo. Es una especie de simulador arcade de vuelo espacial pero debajo del mar. Si lo piensas bien, es una gran idea, aunque un poco rara. En el fondo marino tienes muchas cosas para cargarte, como torretas láser, antenas de radar y bases enemigas que tendrás que ir destruyendo estratégicamente para completar los objetivos de la misión. También dispones de una agradable variedad de submarinos enemigos que baten el agua abriéndose paso hacia ti, entrando y saliendo de tu punto de mira, y ametralladores cañoneras que botan a tu alrededor. Y, lo mejor de todo, puedes ver el fondo de lanchas motoras y boyas, y enormes portaaviones surcando las olas ahí arriba. Les puedes disparar y entonces, si te apetece, puedes hacer una agradable pirueta y saltar fuera del agua para correr por la superficie y atacarlos a pleno sol. Claro que, entonces tendrás que deshacerte de toda clase de helicópteros y lanchas motoras con las que no hubieras tenido que vértelas si te hubieras quedado debajo del agua. Aun así, si la cosa se pone fea, vuelve a sumergirte en las profundidades y lárgate. Es una gozada.

Gracias a tu súper especial submarino puedes disfrutar de esta fabulosa capaci-







Es un plátano con un sombrero. No, no lo es. Es tu principal objetivo. Cárgatelo.

Ese Ferry P&O no es precisamente un amigo. Pero, tú tampoco eres su amigo del alma.


No tienes que atacar los objetivos en un orden concreto. Este submarino japonés, por ejemplo, te lo puedes cargar con un tornado EMP.


Si sales a la superficie verás a los helicópteros revoloteando. Tendrás que utilizar misiles dirigidos para acabar con ellos. Apúntales y diles adiós.


Este crucero también es uno de tus objetivos. Cuando se hunde emite un crujido que resulta realmente agradable, así que... ¿a qué esperas? ¡A por él!


Las lanchas motoras son un asco. Puedes oír como se acercan si estás en la superficie, pero también tienes la posibilidad de enfrentarte a ellas desde abajo.

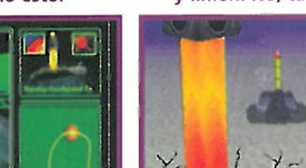

Adiós. Te han despedazado. Tendrás que empezar desde el principio. Pero, no hay mal que por bien no venga, ahora ya sabes lo que te espera, y esta vez...

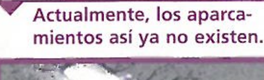

... (después de un rato). ¡Sí! Misión cumplida. Puedes felicitarte a ti mismo, pero no te relajes, la próxima misión va a ser más grande, mejor y... más difícil.

Es un enorme flotador de caucho. No. Es un pistolón.


Evita los paquetes de Cola-Cao explosivo.


Destruye todo lo que te manden. Como esto.


Un polo gigante de naranja y limón. No, tampoco.


Actualmente, los aparcamientos así ya no existen.

dad para zambullirte y bucear. Tiene el mismo aspecto y se maneja igual que un avión, sumergiéndose y retozando en el agua como si de aire se tratara. Es bastante parecido a un *shoot 'em up* en 3-D, ya que pasarás tanto tiempo enfrentándote cara a cara en luchas sin cuartel contra naves espaciales acuáticas como eliminando a sea lo que sea que no deja de bombardearte.

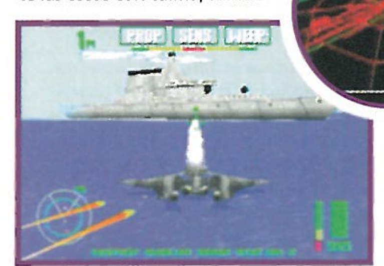
Algunos enemigos sueltan munición y armas de repuesto cuando mueren, pero tendrás que dejarlo para otro momento. Hasta que estés como mínimo a una barra de la muerte y no te quede de más que un cohete con el cual caerte muerto. Las misiones siguen una pauta clara de «destruye a A y B y vuelve a C antes de que D explote», lo cual resulta básicamente fácil en un principio, pero rematadamente-joy-pad-difícil en la práctica.

Tiger Shark es uno de esos juegos que ganan cuanto más juegas con ellos. Lo que al principio puede parecer un juego de disparos bastante pobre resulta cada vez más divertido. Te darás cuenta de que tomándote las cosas con calma, siendo un poco metódico y eliminando al enemigo de uno en uno tendrás más probabilidades de salvar el pellejo.

> **Tiger Shark es uno de esos juegos que ganan cuanto más juegas con ellos, resulta cada vez más divertido**

También hay un montón de bonitos detalles, como los bancos de peces, los enormes portaaviones que se hunden y se empotran contra el fondo marino, las mortíferas minas flotantes, las impresionantes explosiones, las escenas de vídeo y las instrucciones para las misiones. Es una pena que no se pueda volar sobre el agua y batirse en duelo con los helicópteros en vez de tener que dispararles con misiles dirigidos. Eso convertiría a *Tiger Shark* en un juego bastante más completo. Pero, tal como están las cosas, *Tiger Shark* es entretenido, pero sin abusar. Y, además, todavía no hemos visto ningún tigre.




Tú le disparas al portaaviones y alguien te dispara a ti. Esto es lo que se llama acción a tres bandas.

Extraño lugar para gozar de un dramático atardecer. Ni siquiera está bien para hacer acampada.

Puntuación

Acción
- Jugabilidad: 3
- Originalidad: 4
- Adictividad: 3

Gráficos
- Animación: 2
- Efectos: 2
- Presentación: 2

Sonido
- Música: 3
- Efectos: 3
- Ambientación: 3

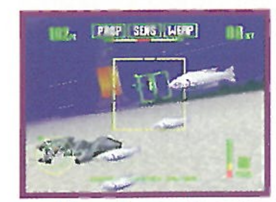
Suena raro, y la verdad es que es raro. *Tiger Shark* es exactamente lo que parece, un *shooter* en 3-D de nivel medio con unos gráficos anticuados y algunos retoques. Una buena idea un tanto desaprovechada. RICH

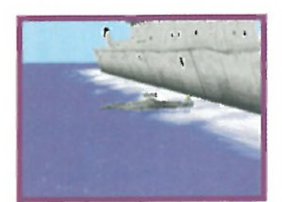
Power

5

Valoración: 3 de 5


Psst. Eso no está nada bien. Qué malo eres.


Mira este pez. Es como estar bajo el agua.


Quizás si te quedas quieto ni te vean.


Quédate un rato y disfruta del espectáculo...






Tómese su tiempo, joven, aunque hay otros que esperan.


Mira esa pantalla que aparece al fondo. Funciona de verdad.


Resístete a la tentación de golpear con el bate a ese pobre recogedor.



¡Hey, es Kenny Lofton, el jugador de moda en la ciudad!

De: Virgin/Interplay
Disponible: Sí
6.990 pesetas


1-2 Jugadores

Texto: Rich Pelley

VR Baseball '97





VR Baseball '97 es algo así como recibir un regalo de la abuelita por Navidad. Un escalofrío de emoción recorre tu espinazo cuando la tierna mujer, con esa sonrisa encantadora en los labios, te da ese paquetito envuelto en un papel precioso repleto de muñequitos con un enorme lazo y una tarjeta de felicitación. Algo así sientes cuando ves la secuencia de introducción de *VR Baseball '97*, con imágenes en tiempo real de 360° en 3-D. Un desafío impresionante parece cernirse ante ti... Sin embargo, no puedes evitar que de tu boca surja un suspiro de desencanto cuando, al abrir el regalo que tan candorosamente te ha entregado tu abuelita, descubres que lo único que contiene es *otro* par de calcetines de colores y una loción para el afeitado que tumbaría incluso a un criador de cerdos con sinusitis. *VR Baseball '97* te hace sentir algo semejante.

El problema básico radica en la curva de aprendizaje. En un principio, todo es muy complicado, pero de repente todo se hace cada vez más sencillo con demasiada rapidez. Me explico. Para empezar, fallarás cada tiro que el ordenador te lance, y mientras que tu rival se anota un *home*



Jerga beisbolera

El béisbol es un deporte repleto de términos y tecnicismos. Aquí te explicamos unos cuantos para que no quedes mal delante de tus colegas.

Strike: No darle a la bola cuando bateas tras haberlo intentado
Home Run: Carrera
Pitcher: Lanzador
Base Runner: Jugador que ha golpeado la bola y ha corrido a una base
Base Path: Línea que sigues entre las bases
DH Rule (Designated Hitter Rule): El lanzador o *pitcher* no consigue batear
Innings: El número de veces que tu equipo batea durante un partido
Line Up: El orden de tus bateadores
Bull Pen: Zona de práctica de los lanzadores
Bunt: Golpear la bola de forma muy suave
RBI, Stolen Bats, On-base Percentages, Slugs: ¿Tenemos tiempo para todo esto?

Al lío

El béisbol y, por ende, *VR Baseball '97*, consiste en tres elementos básicos que hay que dominar. Pero no te preocupes. Reúne a tus amigos y con unas cuantas horas de práctica en el parque, pronto serás un experto en los *home run*, la eliminación de los contrincantes y la captura de bolas... Únicamente debes armarte de paciencia.

Bateo

Los bateadores pueden ser zurdos o diestros. No te precipites a la hora de lanzarte con el bate; espera hasta que parezca demasiado tarde. Puedes llegar a saber la trayectoria que tomará la bola por el tipo de contoneos que realiza el *pitcher* mientras se prepara para lanzar. Decide la dirección con el joypad. Golpea con suavidad si la bola es alta y fuerte si te viene justo por el medio.

Lanzamiento

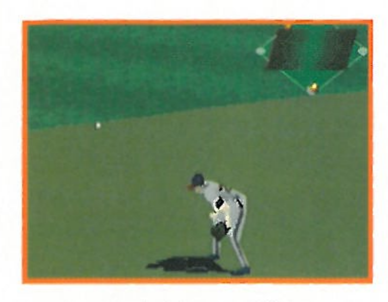


El lanzamiento no esconde ningún secreto. Sólo debes elegir la potencia del tiro con los botones del joypad y el lugar al que quieres que se dirija la bola con el D-pad. Lanza donde prefieras, pero ten en cuenta siempre la posición del bateador. Puedes mantener a raya a tu rival cambiando la trayectoria y la potencia del lanzamiento cada vez.

Atrapar la bola



Una burbuja azul señala el lugar en que caerá la bola. Una flecha amarilla de tamaño considerable aparece si puedes hacerte con la bola, haciendo llegar a un jugador de campo hasta el lugar exacto. El mapa del extremo superior derecho te enseña la posición de los corredores (*runners*) de cada base. Te será de gran ayuda para saber cuál es la mejor base para eliminar rivales.



run tras otro, lo único que tú haces es esparcir bolas por todo el terreno. Pero no tardarás mucho en darte cuenta de que el secreto para un buen bateo es percatarse de la dirección que lleva la bola cuando se acerca hacia ti. Entonces, deberás pulsar la dirección adecuada en el D-pad y elegir una potencia de tiro en particular. Cuando lances tú, averiguarás que puedes confundir a tu rival si dotas cada lanzamiento de una dirección y una potencia diferentes en cada ocasión. De esta manera, nunca sabrán por dónde les va a venir el siguiente tiro. En seguida aprenderás que, si estás atento al mapa que aparece en la esquina superior derecha de la pantalla, podrás dirigir la bola a la base adecuada y eliminar un jugador tras otro con el mínimo esfuerzo. Llegará un momento en que dominarás el juego con tanta facilidad, que serás tan bueno como los equipos que controla el ordenador. El problema es que, en el instante en que sepas jugar bien a béisbol con tu PlayStation, no sabrás qué debes hacer para mejorar o si quieres intentarlo.

El secreto para un buen bateo es percatarse de la dirección que lleva la bola cuando se acerca hacia ti

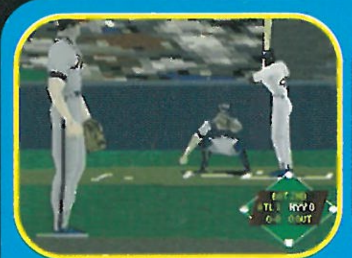
Sin embargo, este fallo parece más propio del deporte en sí que de esta simulación consolera, y *VRB* intenta superarse de todas las maneras posibles. El mecanismo de gráficos nos presenta un entorno en 3-D a tiempo real impresionante. Es como si dentro de tu televisor hubiera un estadio de béisbol virtual. Los ángulos de cámara que se consiguen gracias al Virtual Fieldvision™ siempre están justo dónde los necesitas, a la altura adecuada tras tu área cuando batees y dirigiéndose en *zoom* hacia el jugador que está mejor posicionado en el campo, por poner un ejemplo. Pero la mayoría de opciones restantes son un poco inútiles. Si quieres enfrentarte a un reto singular, intenta jugar un partido con la opción que presenta el enfoque desde la propia bola, como si tuviera una cámara dentro. Es una locura.

Los jugadores son grandes, sólidos y diseñados con una técnica de captura de movimientos. Son capaces de correr, batear y recibir como si se tratara de auténticos profesionales. Y a todo esto hay que añadir la increíble ambientación, repleta de los típicos y exagerados comentarios del inevitable mascador de chicle (el comentarista), la masa enfervorizada que no para de animar y el árbitro que se desgañita con cada grito de «¡*Striiiiiiike*!». Es tan real que casi esperas que uno de esos típicos yanquis con problemas de sobrepeso te dé unos golpecitos en el hombro y trate de venderte un par de perritos calientes. Ni siquiera falta el him- no nacional americano antes de cada partido.

A pesar de ello, como juego para PlayStation, creemos que se queda un poco corto. Apenas si existe la posibilidad de desarrollar un estilo propio de juego o una técnica diferente. Al final acabarás pensando que podrías estar mejor practicando este deporte en vivo con una pelota de tenis.

Otras curiosidades

Aunque la mayoría no sirven para nada, dispones de un montón de ángulos de cámara. El que aparece por defecto quizá sea el más apropiado, ya que se desplaza desde detrás del bateador hacia el jugador de campo más adecuado. Pero siempre puedes probar cualquiera de los otros que tienes a tu disposición.



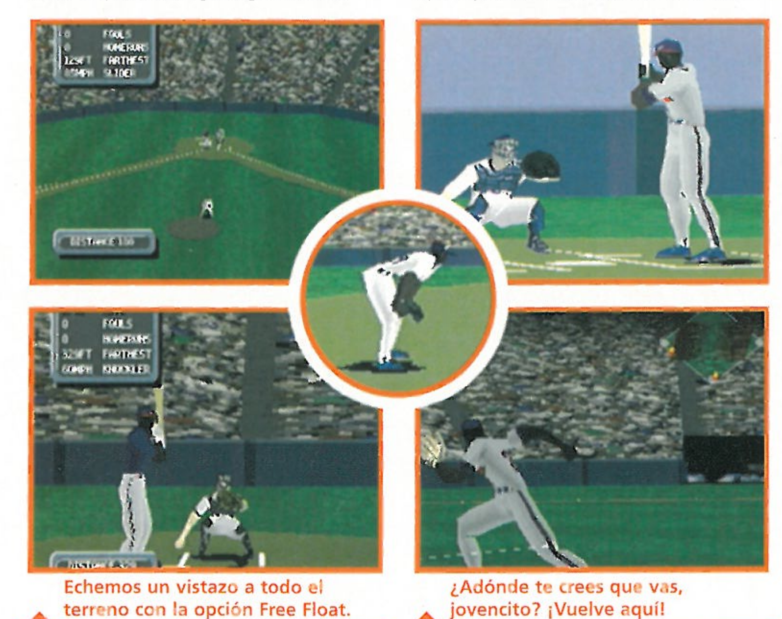
El enfoque televisivo se desplaza por diferentes cámaras fijas y pretende recrear una retransmisión real. Pero ¡no hay anuncios!



Jugar a través de los ojos de la bola supone un desafío diferente. Es más divertido, pero infinitamente más difícil.



Si nada de lo expuesto antes te convence, prueba con la opción *Free Float* y sitúa la cámara en el lugar más extraño que se te ocurra.



Echemos un vistazo a todo el terreno con la opción Free Float.

¿Adónde te crees que vas, jovencito? ¡Vuelve aquí!

Puntuación



Acción
- Jugabilidad: 3
- Originalidad: 2
- Adictividad: 2

Gráficos
- Animación: 3
- Efectos: 4
- Presentación: 4

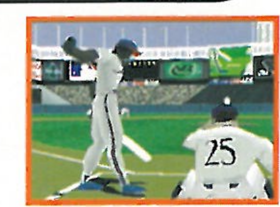
Sonido
- Música: 2
- Efectos: 2
- Ambientación: 4

VR Baseball '97 hace todo lo que puede por llevar un deporte que no acaba de encajar con la filosofía de los videojuegos a la PlayStation. Es grande, atrevido y nervioso, pero al final resulta aburrido. RICH

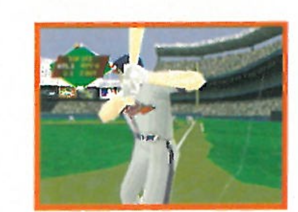
Power

6

Valoración



«Un momento. Deja que me coloque bien.»

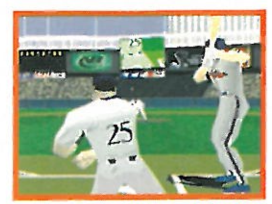


«De acuerdo, estoy preparado. Venga esa bola.»

«Así que te crees muy duro... Pues alcanza esa.»



«¡Ya está bien, hombre! Lanza de una vez.»



«¡No estaba preparado! ¿Podemos repetir?»

CARTAS



Éstas son las páginas que dedicará *PlayStation Power* a vuestras cartas. En ellas podéis explicarnos sugerencias, problemas con la PlayStation y, en definitiva, todo aquello que se os ocurra. Mandad vuestros escritos a Ediciones Zinco, *PlayStation Power*, Aragón ,182, 9.º A, 08011 Barcelona o a nuestra dirección electrónica: anacris@zinco.es, incluyendo vuestro número de teléfono. Aquí tenéis algunas cartas que ya nos han enviado nuestros lectores.



Resident Evil

¡Hola a todos los que hacéis *PlayStation Power*!,

Ante todo daros las gracias por el esfuerzo que estáis realizando para lanzar al mercado una revista seria e independiente. He comprado los primeros números y si seguís como hasta ahora podéis contar con un fiel lector. Mi mejor amigo y yo hemos conseguido acabar *Resident Evil* en el tiempo récord de 11 horas y 45 minutos (es una broma, pero es que estamos de exámenes...) y ahora buscamos un nuevo juego que dé sentido a nuestra vida. ¿Creéis que deberíamos gastarnos el dinero en *La ciudad de los niños perdidos*? ¿Es verdad que *Resident Evil 2* no estará disponible hasta enero del 98?

Pedro Herrera (Madrid)

Pasarán siglos antes de que *Resident Evil 2* llegue a nuestras consolas.

Gracias por tus elogios. No sólo vamos a seguir como hasta ahora, sino que además intentaremos mejorar. Respecto a *La ciudad de los niños perdidos*, te recomendamos que te lo pienses dos veces antes de adquirirlo. No tenemos nada en contra de este juego, pero si te ha encantado *Resident Evil* y esperas ansioso su secuela, lo lógico es que tu nuevo juego siga en la misma línea. *La ciudad de los niños perdidos* está lleno de rompecabezas, pero es tramposo y, sobre todo, mucho más lento. La esperadísima secuela de *Resident Evil* está previsto que vea la luz en nuestro país a mediados de 1998. Pero, no te deprimas, antes podrás disfrutar de *Resident Evil Director 's Cut*, que, en principio, saldrá a la venta el próximo mes de noviembre.

¡Lo ha partido por la mitad!

Amigos de *PlayStation Power*:

Os escribo porque me acaba de ocurrir una desgracia catastrófica.

Mi querido hermanito de 6 años, que también es un fanático de la PlayStation y sobre todo de juegos como *C&C*, *MK3* y *Total NBA '97* ha roto el disco de mi *Command & Conquer*. No lo ha rayado, ¡lo ha partido por la mitad! Un amigo me comentó que hay una empresa que te cambia los discos rotos por unos nuevos gratis. ¿Sabéis algo? ¿Por qué no publicáis algún truco para *Hexen?, me he quedado encallado en el nivel 14.*

Agustí Palop (Castellón)



Hexen: un juego complicado y sin trucos. ¿Nos enviaréis alguno?

Sentimos mucho lo de tu disco, pero no conocemos ninguna empresa que te cambie los discos rotos por unos nuevos gratis. ¿Gratis? Suena fantástico, pero es un poco increíble. Si alguien la conoce que nos escriba. ¡Sería una gran noticia! De todas maneras, un consejo: aleja a tu hermano de tus juegos. No sería mala idea que le buscases un trabajito temporal para que pudiese ahorrar y reponer sus destrozos. Nosotros también buscamos desesperadamente algún truco para *Hexen*, pero no lo encontramos. De todas formas, en cuanto consigamos alguno lo publicaremos

¡Manténte alerta!

La misma pistola de siempre

Querida *PlayStation Power:*
Me encanta vuestra revista. ¡Creo que es brillante! Tengo una pregunta acerca de *Tomb Raider 2*. ¿Empiezas con las armas que conseguiste en *Tomb Raider* o con la misma pistola de siempre?

También me gustaría plantearos una cuestión sobre Namco. ¿Cómo es que siguen publicando sus series? Namco tiene buenos juegos, pero no son precisamente los de las series.

Benito Sanjurjo (Vigo)

Una gran idea lo que propones sobre *Resident Evil*. Estaría muy bien empezar armado hasta los dientes y haciendo ruido desde el principio. Lo cierto es que todo sigue igual, la misma pistola de siempre para enfrentarte a los malos. De todas maneras, nos han informado que hay montones de nuevas armas (de momento secretas) en desarrollo. La obsesión de Namco por transportarnos en una máquina del tiempo es un misterio. Quizás los publican para los viejos carrozas. Las malas noticias son que pronto publicarán el último volumen. Además, han anunciado el lanzamiento de una colección final y especial.

No me dejan tener una tele en mi habitación

¡Hola! Tengo un gran problema. Un amigo que viajó a Japón, me trajo una PlayStation. «Genial —pensé—. Podré probar los juegos seis meses antes que nadie y un 17,5 % más rápido que en la versión PAL.» A pesar de mis buenos augurios, tengo un problema.

En la sala de estar de mi casa, tenemos un televisor NTSC compatible, pero muchas veces no puedo utilizarlo con mi PlayStation porque hay personas que lo están usando. Además, justo cuando se me ocurre empezar a jugar, alguien tiene ganas de ver algo. Pero, lo peor de todo viene ahora. ¡No me dejan tener una tele en mi habitación! Sin embargo, sí que puedo tener un monitor. ¿Sabéis si puedo conectar mi amada PlayStation a un monitor? ¿Hay alguno que sea compatible con el sistema NTSC? Mejor aún, ¿hay alguno compatible con NTSC y con PAL? Por favor, ayudadme porque estoy a punto de acabar *Rage Racer.*

P.D.: ¿me compro *Bushido Blade*?

David García (Las Palmas)



Bushido Blade: palizas con aire exótico y un cargamento de tipos furiosos.

Pobrecillo. La solución a tus problemas sería que te divorciases de tus padres, te cambiases de casa y te comprases tu propio televisor. Pero, en caso de que no sea posible, hemos buscado otra salida. Podrías comprarte una tele portátil e inutilizar la antena. Así, podrías jugar con tu PlayStation, pero no ver los programas. ¿Crees que lo podrás resistir?

El desafío del modo un jugador

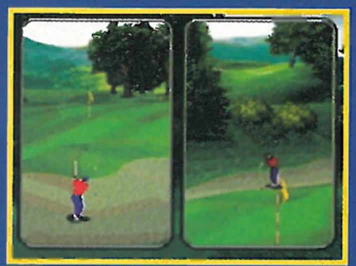
¡Holaaaa, *PlayStation Power!:*

Estoy encantada de haberos conocido. Voy al grano. Me disgusta que cuando se analiza un juego de carreras o de deportes, los analistas hablen y hablen sobre cuestiones técnicas o si la jugabilidad está bien. Cuestiones importantes como la adictividad en el modo un jugador o el desafío que supone a lo largo del tiempo, a menudo son pasadas por alto. No importa lo bueno que sea un juego de carreras. Si



ya has ganado tres de las cuatro existentes, ya no hay emoción. Algunos juegos de fútbol son repetitivos cuando ya has ganado la copa o la liga y no tienes rival. Por otro lado, quisiera comentar que *Actua Golf* es un magnífico ejemplo de lo que quiero decir cuando hablo de desafío en el modo un jugador. Su modo *career* hace que puedas pasarte meses y meses jugando para intentar llegar al número uno. Pasa lo mismo con *Rage Racer.* Aunque hayas ganado todas las carreras, puedes seguir compitiendo para acaparar todos los coches. Después de pasar meses creando el juego y el hardware, parece que los desarrolladores se quedan sin energía y no se esmeran en las opciones. Con un poco más de esfuerzo, podrían hacer que muchos juegos buenos se convirtieran en excelentes.

Marta de las Heras (Almería)



Actua Golf: un apasionante desafío personal o un somnífero.Tú decides.

Nos encanta que nos escriban chicas. Ánimo, que no se diga que el mundo de la PlayStation es masculino. Siempre mostramos mucho interés en el modo un jugador. Después de todo, es la forma en que jugamos la mayoría de nosotros. Pocas veces se organizan partidas múltiples, aunque sabemos que hay gente que hasta hace torneos. Cuando puntuamos un juego, tenemos en cuenta la adictividad tanto como la música o cualquier otro aspecto. Los modo *career* y los torneos son una manera muy hábil de alargar la vida de un juego. De todas maneras, no olvides que hasta el más simple de los juegos de carreras te permite batirte contra ti mismo intentando superar cada uno de tus tiempos. Puedes estar días pensando «puedo hacerlo un segundo más rápido». De esta manera, pueden ser eternos. El problema radica en el interés que despierte el juego en ti.

Mi ex novia

Queridos amigos de *PlayStation Power:*

Tengo 25 años y mis novias me dejan por culpa de la PlayStation. Me llaman por teléfono para quedar y les digo «estoy ocupado, te llamo en un momento, amor». Después de horas y horas con *Formula 1* las telefoneo y no veáis la que organizan. ¡Mucha suerte!

Andrés Iranzo (Pamplona)

Estas cartas son muy interesantes. ¡Si yo fuese tu novia ibas a ver!



Intercambios

Hola *PlayStation Power:*

Me gustaría intercambiar mi *Tekken 2* y resulta que en la tienda a la cual voy tienen para cambiar *Need for Speed 2.* En algunas revistas puntúan este juego con un 9,2 mientras que en otras, como la vuestra, le ponen un 3. Mi hermano dice que está en esa tienda porque lo compró un chico, que se arrepintió y lo cambió nada más adquirirlo, de manera que está nuevo. ¿Qué debo hacer? Quiero ahorrar para comprarme un juego pero, no sé cuál, si *V-Rally* o *Rally Cross.*

José Carregal Romero (Vigo, Pontevedra)

Cada juego es un mundo, igual que cada jugador tiene sus preferencias. No podemos recomendarte que tomes una decisión concreta porque eres tú el que jugará y no nosotros. Por lo que deducimos de tu carta, parece que te gustan los juegos de carreras. Cada juego tiene sus ventajas y sus desventajas. Valora qué es lo que te gusta más de un programa: su jugabilidad, sus gráficos, su sonido... Otro aspecto que puedes tener en cuenta a la hora de decidirte es el precio del juego. Comprueba de qué cantidad de ahorros dispones. Si aun así dudas entre comprarte *V-Rally* o *Rally Cross,* coméntalo con el vendedor de tu tienda favorita y compáralo con lo que te recomiendan tus amigos. Si todavía no tienes las cosas claras, convence a un amigo para que se compre uno y tú te compras el otro. Así podrás disfrutar de los dos juegos, además de la compañía de tus amigos.

Comparaciones

Hola, me llamo Ricardo y me gustaría hacer un símil de la ya finalizada «Liga de las Estrellas» con la particular liga que están jugando Saturn, Nintendo 64 y PlayStation. Saturn ha descendido a segunda: como en algunos clubs, su gestión pasada ya se había granjeado la desconfianza de mucha gente (32X, MEGA CD, etc.). Ficharon lo mejor del rival (*Wipeout, Toshinden,* etc.) pero les salió mal, ya que su «esquema de juego» no era tan bueno como el de PlayStation y dio muestras de que la superioridad de ésta era evidente. Por último, ha perdido incluso la confianza de sus «inversores». El palo que se han llevado al saber que no tendrán *Tomb Raider 2* ha sido definitivo y la gente empieza a vender sus «acciones» a un precio que supone la mitad de lo que les había costado.

Ahora la liga es cosa de dos: N64 y PlayStation. Nintendo tiene la experiencia de haber vivido situaciones como ésta. PlayStation ha sido la revelación del campeonato y se ha deshecho del eterno rival de Nintendo en menos tiempo y más claramente que ésta. Están jugando el último partido y están empatados a puntos.

PlayStation se adelanta rápido en el marcador con el gol que supuso el fichaje de Square y su *Final Fantasy VII* sorprendiendo a su rival. Más tarde Nintendo 64 empató el partido con su *Mario 64* (reconozcámoslo). Las ocasiones de gol se suceden en ambas porterías, pero Nintendo ha cometido un fallo en la estrategia: EL CARTUCHO, el cual limita la creatividad de sus «jugadores». Es un tope que se imponen voluntaria y erróneamente. Ahora es el momento de que PlayStation dé el golpe definitivo, pues los de Nintendo se han dado cuenta de su fallo y quieren ponerle solución: DD 64. Sony tiene que echar el resto. Se preparan para salir al terreno de juego las dos últimas estrellas mundiales fichadas por PlayStation: Ronaldo - *Resident Evil 2* y Romario - *Tomb Raider 2.* ¿Decidirán el partido? ¿Habrá prórroga?

Ricardo Flores López (Albacete)

Nos has dejado sin palabras. Gracias por tu escrito y sólo nos queda desear... que gane el mejor.

Nuestra estrella del mes busca desesperadamente juegos en modo dos jugadores. LA CARTA ESTRELLA



¡Modo dos jugadores! ¡Modo dos jugadores!

Querida *PlayStation Power:*

¿Tenéis alguna idea de por qué hay compañías de software que están dejando de fabricar en el modo dos jugadores? Sin ir más lejos: *Command & Conquer, Rage Racer* o *Destruction Derby 2.*

Estos juegos tienen un modo un jugador soberbio, pero supondría una gran mejora jugar contra un amigo. Además, alargaría mucho la adictividad del juego.

Hay algunos juegos que sólo me divierten cuando juego contra algún amigo, por ejemplo: *Micro Machines V3, Return Fire* o *Tekken 2.* Casi nunca juego solo.

Os propongo que hagáis una encuesta y luego enviéis los resultados a las empresas de software. Además, todos los que estéis leyendo esta carta y estéis de acuerdo conmigo, podéis escribir a las compañías en las postales que vienen con los juegos. De esta manera, las opiniones de los que jugamos serán importantes. Si todos los que tenemos una PlayStation lo hacemos una vez por lo menos, los desarrolladores nos tendrán en cuenta. Al fin y al cabo, esta iniciativa sólo puede mejorar los juegos. Muchas gracias.

Enric Cardona (Barcelona)



Decimos SÍ a los juegos con un buen modo dos jugadores. Todos nuestros favoritos lo tienen y maldecimos *Rage Racer* cada vez que jugamos por no tenerlo (es magistral, pero ¡cuánto ganaría jugar con el modo dos jugadores!). Las casas de software se están dando cuenta de lo importante que resulta este modo y de lo que disfrutan los compradores con él. ¿Una petición? Buena idea. Escribidnos y nos decís lo que pensáis. Recopilaremos los datos y ¡a ver qué pasa! Si tenéis algo que decir en esta polémica, es imprescindible el modo dos jugadores, qué juegos os gustaría que lo tuviesen y no lo tienen, si la ausencia de un modo dos jugadores ha influido en que no compres algún juego etcétera.

Ya sabéis:
¡MODO DOS JUGADORES!

PlayStation Power
C/ Aragón, 182, 9.º A
08011 Barcelona



Lo que quieres saber

Acabo de comprar una PlayStation. ¿Qué juegos debería tener?
Nadie debería dejar de tener *Tekken 2, Rage Racer, Tomb Raider, Resident Evil* y *Wipeout 2097.*

¿Hay trucos para *Resident Evil*?
Pronto, muy pronto podrás disfrutar de ellos en *PlayStation Power.*

¿Por qué tardan tanto en publicar *Resident Evil 2*?
Intentan conseguir un juego tan perfecto como sea posible. Es exasperante, pero ¿qué le vamos a hacer? En la redacción de *PlayStation Power* no tenemos ninguna duda que la espera valdrá la pena.

¿Para cuándo la *PlayStation 2*?
En verano de 1999 en Japón y alrededor de las Navidades de 1999 en Europa. A pesar de ello, seguiremos informando.

Él es el más grande. Él es el mejor. Y, lo más importante, ha regresado como una de las secuelas más esperadas del '97: Crash Bandicoot 2









Crash

El retorno del

por Will Groves







Siempre que aparece una nueva consola, los fabricantes de hardware no tardan en ponerse a buscar un personaje insignia que pueda vender sus flamantes creaciones.

Esto es culpa de Mario, desde luego. Mientras Mazza fue durante muchos años el único ejemplo de calidad en el mundo de las plataformas, llegó Sega con un montón de pasta y un rebelde de cabeza pinchuda llamado Sonic que, a pesar de todos los factores en contra, se las arregló para hacerle la competencia. Con estos dos personajes de dibujos paseándose por la escena de los videojuegos en busca de bronca, era difícil imaginar que quedaría sitio para uno más. Pero Sony y los desarrolladores de Naughty Dog llegaron con Crash Bandicoot, un personaje que, a primera vista, no ofrecía mucho más que sus competidores, pero que cautivó inmediatamente la imaginación de los jugadores de PlayStation. El juego en el que aparecía se convirtió en uno de los títulos de más éxito habidos y por haber y obtuvo un increíble volumen de ventas en todo el mundo.

Para ver más claro lo que supuso el éxito de *Crash Bandicoot*, vamos a hablar de números. Sí, hablemos de dinero. Hasta ahora el juego ha vendido la escalofriante cantidad de un millón y medio de unidades en todo el mundo y se estima que el volumen total de ventas llegará a alcanzar los dos millones. Multiplicados por 8.490 pesetas por barba, estos 1,5 millones de ventas dan la cantidad nada despreciable de 12.735.000.000 de pesetas. No es de extrañar que después de recibir el cheque, los jefes echaran abajo la puerta de Naughty Dogs, les sacudieran para despertarlos de la resaca y los pusieran a trabajar su magia una vez más. Así que, ¿qué tiene que ofrecer esta secuela para justificar su potencial multimillonario? Empecemos por el principio.



Lo primero que se necesita cuando se planea una secuela es una continuación decente del argumento. Bien, parece que después de hacer estallar el globo del Dr. Neo Cortex, el diabólico Doctor cayó a tierra. Sin embargo, en vez de espachurrarse como un tomate maduro, sobrevive milagrosamente y cae, a través de un agujero en el suelo, en una cueva subterránea. Menuda suerte. Pero ¿se quita la arena de los ojos, se sacude el polvo y se propone salir de allí como sea? ¡Qué va! No, el tipo se queda y empieza a construir su imperio infernal jurando que dominará la tierra y que le dará una soberana paliza al insolente Crash. Otra vez.

Algunos criticaron el primer juego por ser demasiado tradicional y por no aspirar al estilo de libre albedrío de algo como *Mario 64*. Sin embargo, el millón y medio de ventas les ha tapado la boca y los desarrolladores han optado sabiamente por darles una continuación que ofrece más de lo mismo, aunque más grande y mucho mejor.

Qué maravilloso es saber que volvemos a tener esas piedras molestas.





Todo para hombres (y mujeres menores de once años)

Tal como ya apuntamos en nuestro anterior número, Sony está siendo muy preciso seleccionando su objetivo y promocionando *Crash 2* y nosotros hemos podido descubrir los detalles secretos de sus planes. Con la enorme seguridad que proporciona *Crash*, podrían simplemente dejar las copias en las estanterías y se venderían solas, pero Sony no se quiere arriesgar.

***Crash 2* se va a impulsar en dos vías de ataque básicas. El principal público objetivo serán los hombres de entre los 12 y los 24 años, además de aquellos que compraron el *Crash* original. El grupo de público objetivo secundario lo forman los hombres y mujeres de entre 6 y 11 años y los hombres de más de 25. Así que apuntarán a un núcleo claro de la audiencia y luego utilizarán diversas tácticas para absorber al resto.**

Cuando se dirija al mercado popular y a los nuevos propietarios de la PlayStation, Sony promocionará *Crash 2* como «un juego de plataformas de acción 3-D imaginativo pero muy tradicional que da vida al mundo de los dibujos en un probado género de acción/plataformas». Un lenguaje muy adecuado del tipo «puedes jugar tranquilo». Cuando se dirijan a los ya existentes fans de Crash, el juego se presentará como «algo más que únicamente nuevos niveles y personajes» y «un enorme adelanto en jugabilidad».

Ajustando su enfoque a cada tipo de audiencia, Sony pretende cambiar por completo de táctica, consiguiendo que *Crash 2* tenga, si no más, al menos tanto éxito como su predecesor. Entonces, probablemente controlarán el mundo entero y nos implantarán a todos un chip Sony BrainChips™ en el cerebro y tendremos que jurar fidelidad eterna a los creadores de las mejores teles y estéreos que existen en el mundo. Y mira, si eso significa que todos los simpatizantes de Sony tendremos *hi-fi* y sonido *surround* gratis, pues bienvenido sea...



¡Habla Naughty Dog!

En nuestra persecución de la verdad y de conocimiento sobre *Crash 2,* hemos ido a buscar a un par de verdaderos implicados en el asunto. Hemos hablado con Jason Rubin, co-fundador y jefe administrador de Naughty Dog, y con Andy Gavin, jefe de tecnología y programador *viz-a-viz* del proyecto *Crash 2.* Empecemos con la inquisición...

¿Cuánto tiempo lleváis con la producción de *Crash 2*?

Jason: En cierto modo empezamos *Crash 2* al mismo tiempo que *Crash 1.* Siempre habíamos deseado crear una serie multijuegos y nunca nos cansamos de Crash y su mundo mientras duró el desarrollo del primer juego. Además, durante la creación de *Crash 1*, habíamos ido archivando docenas de páginas llenas de ideas que queríamos explorar durante la estructuración de *Crash*, pero nunca tuvimos tiempo de llevarlas a cabo. En realidad, estuvimos trabajando en *Crash 2* durante todo el tiempo que dedicamos a *Crash 1.* La decisión formal de empezar a trabajar en el desarrollo de *Crash 2* se tomó en septiembre de 1996, poco después del éxito del lanzamiento de *Crash* en Estados Unidos.

¿Cuál fue el primer paso?

Jason: El primer paso fue decidir cómo debía ser una continuación de *Crash*. Teníamos muchas opciones.

Andy: Lo primero que hicimos los programadores fue desechar por completo el viejo código. Optimizamos y reescribimos la mayor parte del código «C» de *Crash 1* y luego lo convertimos a modo *assembler*. El equipo de programación pasó de dos codificadores del motor del juego a cuatro. Este personal adicional nos permitió obtener mayores resultados de la PlayStation. Es una suerte que nadie del equipo de *Crash 1* dijera que habíamos logrado un rendimiento del cien por cien, porque ahora tendríamos que decir que hemos obtenido el doscientos por cien en *Crash 2*.

Jason: El equipo artístico empezó con el largo proceso de diseñar los nuevos niveles y estilos que encajaran con el universo *Crash* creado para *Crash 1*.

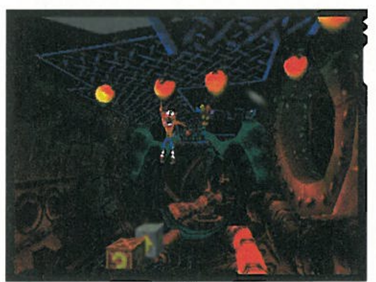


Como puedes ver el nivel de detalle es muy superior y los efectos de luz en tiempo real hacen que se vea maravilloso. Espera a que esté en movimiento.

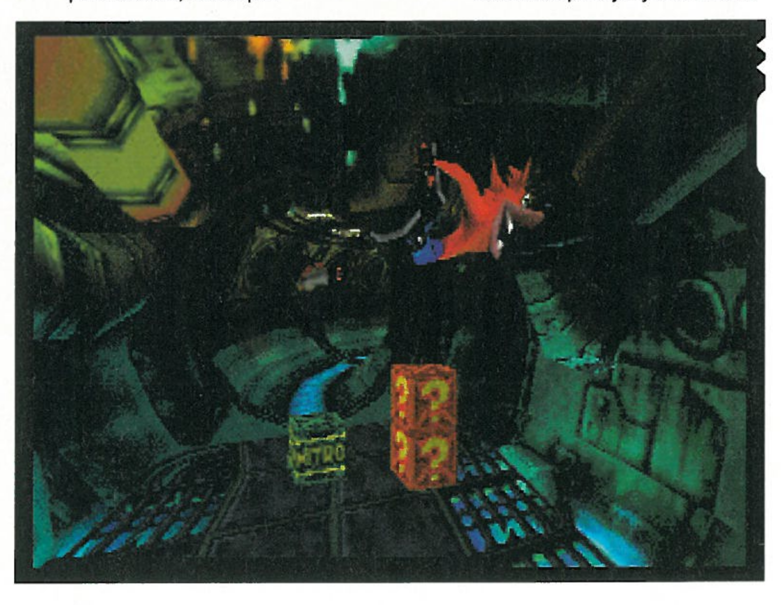
La primera mejora (aunque no necesariamente la más importante) se encuentra en el apartado de los gráficos. Se ha creado un nuevo motor gráfico para el juego que, según aseguran, va a permitir un considerable incremento del uso de polígonos tanto en los detalles del plano frontal como en los fondos. Además, se han cargado a los habitantes del juego con diez veces más cuadros de animación, incluyendo al potente «coot».

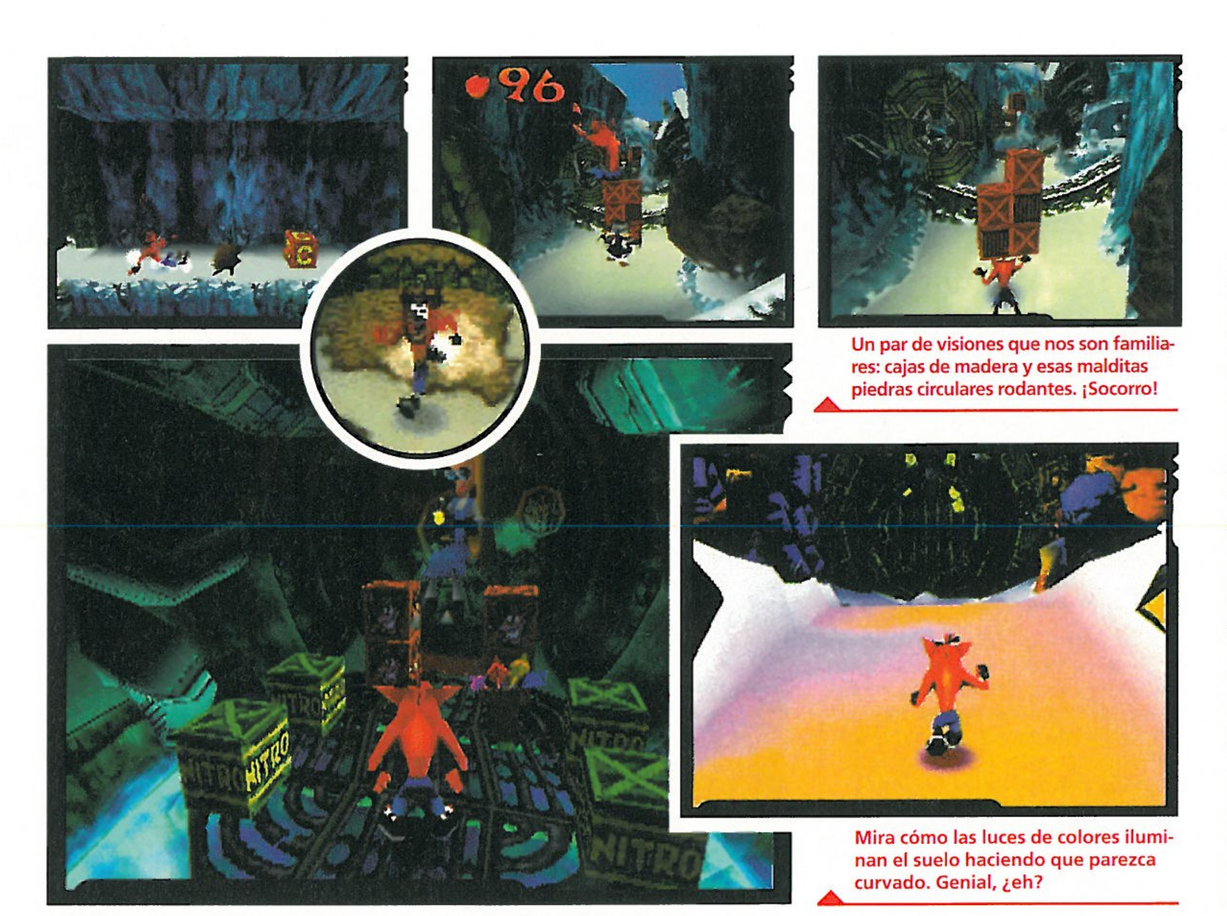
Si le echas un vistazo a las capturas diseminadas por estas páginas, comprobarás que los programadores también han cumplido sus promesas. Sí, los mapas de textura están más detallados y la resolución de los gráficos es un poco más alta.

Otra floritura gráfica viene en forma de nuevos efectos de luz, que dotarán al paisaje de atmósfera y realismo físico. La luz del juego ilumina y sombrea a los personajes según se mueven en tiempo real. Y antes de que digas nada sobre la naturaleza poco realista del tema del juego, vamos a referirnos a la solidez de los paisajes y a lo convin-









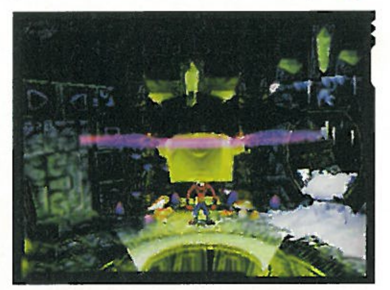
Un par de visiones que nos son familiares: cajas de madera y esas malditas piedras circulares rodantes. ¡Socorro!

Mira cómo las luces de colores iluminan el suelo haciendo que parezca curvado. Genial, ¿eh?

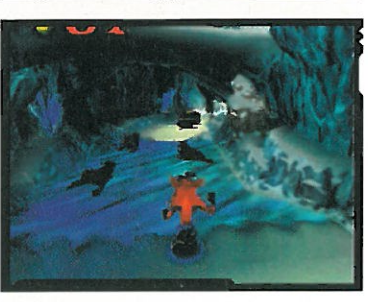
centes que parecen. Sí, ya sabemos que Bandicoot no va exactamente por ahí sobre sus patas traseras ni lleva vaqueros rasgados, pero ésa no es razón suficiente para que las exuberantes localizaciones orgánicas no tengan por qué hacerse tan realistas como sea posible.

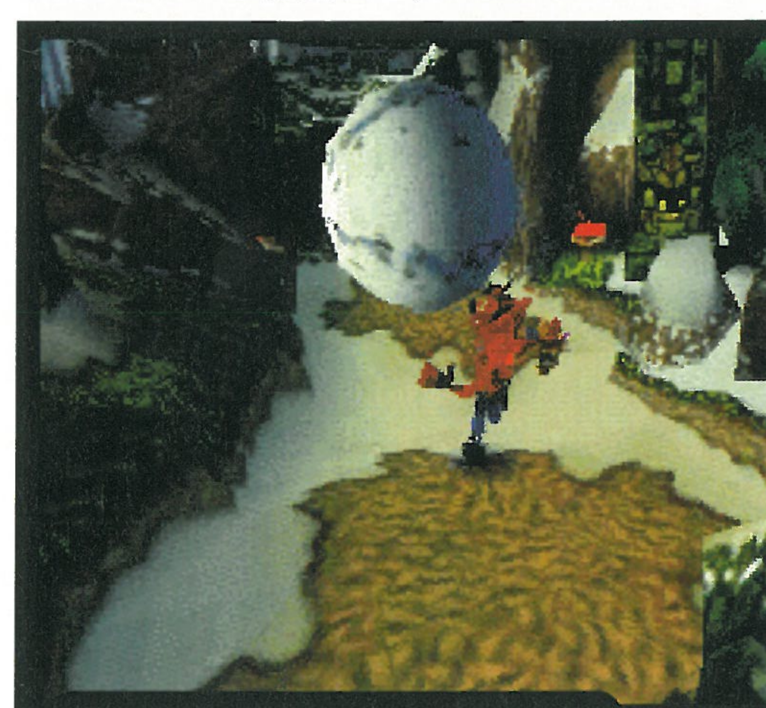
En cuanto a las vistas, han cambiado poco. Los niveles serán más amplios y menos «tubulares», aportarán al juego una sensación más abierta y solventarán esa falta de libertad que se le criticó al juego original. Además, la inclusión de muchos más movimientos fomentará la interacción entre Bandicoot y los escenarios. Esta vez, además de correr y saltar, Crash podrá deslizarse, balancearse, colgarse del techo y trepar. Incluso habrá apartados en los que este insignificante roedor será capaz de volar y montar en un esquí a reacción. Suena bien.

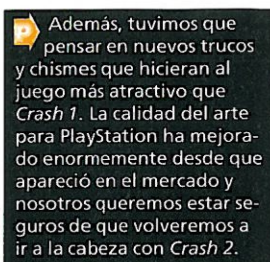
Estos nuevos movimientos nos van a venir que ni pintados cuando nos toque enfrentarnos con la formación de viejos y nuevos personajes del juego. Se han desechado algunos poco memorables, pero puedes contar con la presencia de, para qué decirlo, el Dr. Neo Cortex, así como del pesado Rippa Roo y del Dr. N. Brio. Entre los nuevos,











Además, tuvimos que pensar en nuevos trucos y chismes que hicieran al juego más atractivo que *Crash 1*. La calidad del arte para PlayStation ha mejorado enormemente desde que apareció en el mercado y nosotros queremos estar seguros de que volveremos a ir a la cabeza con *Crash 2*.

¿Cuánto habéis aprovechado de *Crash 1*?

Andy: Hemos reescrito el código por completo. Ahora el mismo trabajo resulta mucho más rápido y ocupa mucha menos memoria. También le hemos añadido nuevas características al motor del *Crash* original.

Jason: Como es de esperar, todo el trabajo artístico es completamente nuevo. Tenemos nuevos personajes y enemigos, pero también hemos conservado algunos de nuestros favoritos de *Crash 1*, aunque con algunos retoques. La animación de *Crash* se ha vuelto a hacer desde cero y en este juego presentará más de diez veces más cuadros de animación.

¿*Crash 2* va a funcionar con el mismo motor básico que el original o lo habéis rediseñado de algún modo?

Andy: El motor de *Crash 2* está completamente rediseñado, así que puede ofrecer mucho más y nos permite incluir muchas características nuevas. De todas formas, el estilo básico de la jugabilidad se mantendrá igual.

Jason: Los jugadores recibieron extraordinariamente bien la jugabilidad de *Crash 1*. No queríamos abandonar el estilo del primer juego y, al mismo tiempo, queríamos ofrecer a los jugadores algo verdaderamente nuevo con *Crash 2*. Creo que hemos logrado una buena combinación.

¿Por qué decidisteis retocar el motor?

Andy: Tuvimos que rediseñar la técnica del motor para poder obtener la misma reacción con *Crash 2* que con *Crash 1*. La verdad es que han salido algunos juegos muy buenos desde que se lanzó *Crash*. Pero tampoco queríamos abandonar la tradicional jugabilidad de plataformas que los jugadores han acabado asociando con *Crash Bandicoot*. *Crash 2* será mucho más atractivo, con una mejor jugabilidad que, además, pre-



sentará nuevos elementos de jugabilidad completamente inesperados. Cosas como colgarse del techo, patinar sobre hielo, tablas a reacción y mucho más.

¿El juego está todavía basado en una ruta o presentará paisajes más abiertos esta vez?

Jason: Hemos relajado el sistema basado en una ruta. En otras palabras, todavía se mantiene un camino general que seguir, pero presenta desviaciones significativas. Puedes pasar de una jugabilidad dentro-fuera a una de izquierda a derecha sólo con girarte y la cámara goza de mucha más libertad. En realidad, no hemos abandonado del todo el sistema basado en una ruta. Hay poderosas razones por las que seguir con él. Por ejemplo, cuando *USA Today* organizó una competición informal de jugadores entre *Mario 64*, *Nights* y *Crash*, cinco de siete jugadores escogieron *Crash* por su jugabilidad y como el juego que preferirían comprar. *USA Today* dijo: «Cuando los dedos golpeaban los joysticks, en realidad estaban suplicando por *Crash*». Si optáramos por decantarnos por la libertad de *Mario 64* es posible que leyéramos un artículo en el que un juego basado en la ruta nos superara a nosotros. Y, al fin y al cabo, lo que importa es la jugabilidad.

¿Qué es lo que más os ha gustado de trabajar en *Crash 2* y por qué?

Jason: Me gusta el hecho de poder trabajar otra vez con *Crash*. Me encanta su mundo y creo que podemos hacer muchas cosas tanto artística como técnicamente hablando. También me gusta trabajar de nuevo con el equipo de Crash. Bob Rafei, Charlotte Francis y Justin Monast son unos artistas de gran talento y me encantó trabajar con Dave Baggett y, por supuesto, con Andy en la sección de programación. Además, tenemos nuevos miembros fantásticos en el equipo. *Crash* debe gran parte de su éxito a esta gente.

¿Nos has confesado alguno de los truquillos técnicos que descubrirán a *Crash 2* como una maravilla técnica?

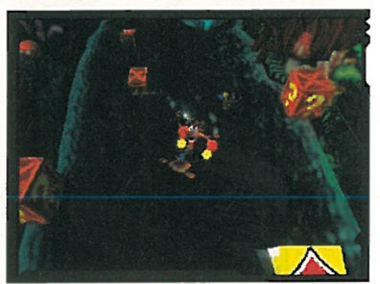
Andy: Sí, muchos.

Un saludo



Crash todavía gira, pero los cuadros de animación mejoran el efecto.





El motor de polígonos mejorado significa que puedes ver incluso más allá.

destacan N Gin (¿un robot quizás?), Kimodo Mow y Jo (la hermana pequeña de Crash). De momento, no disponemos de muchos detalles sobre estos personajes nuevos, pero actualizaremos la información en cuanto sepamos algo más sobre el *casting* exacto del juego completo.

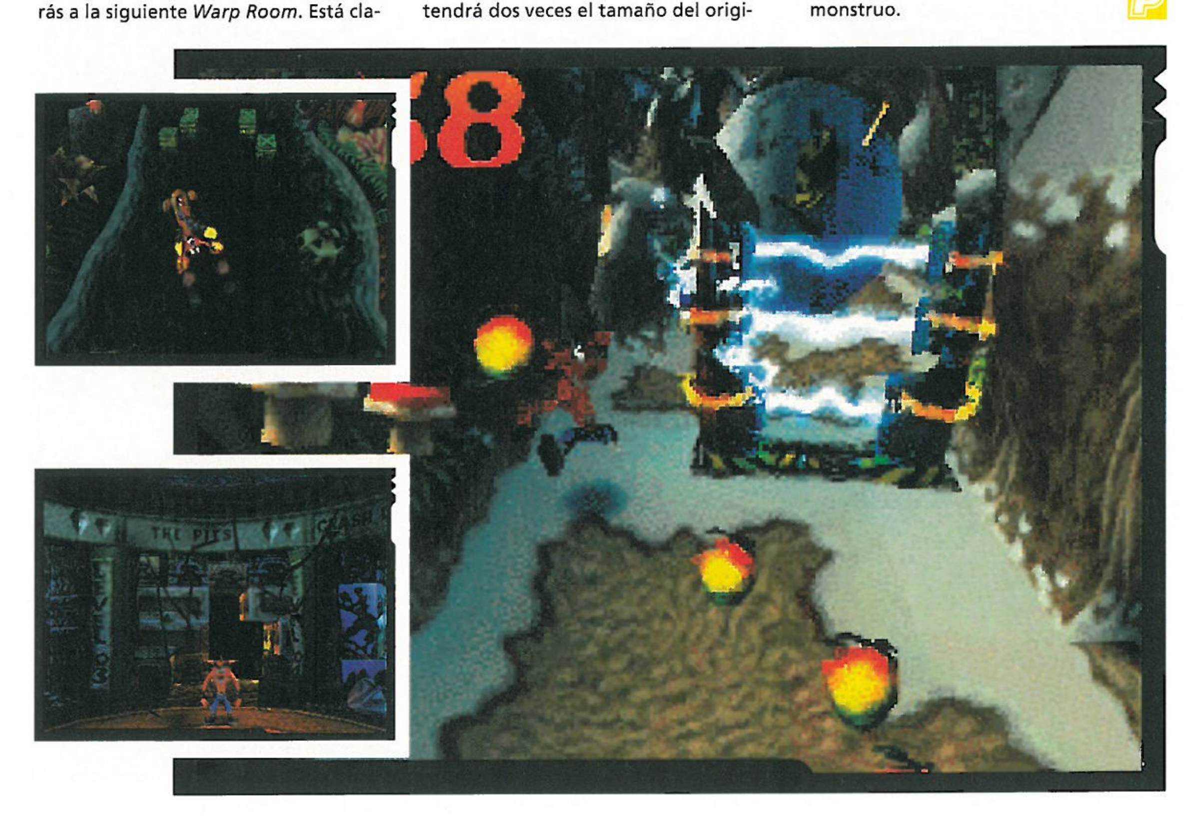
La diferencia más importante entre *Crash* y *Crash 2* reside en la manera de progresar a través del juego. Adiós a ese modo tan pesado de avanzar que consistía en «sólo un nivel a la vez» y que se remonta a los tiempos de los juegos de plataformas de 8 bits. Este sistema se ha sustituido por una estructura no lineal de *Warp Room* (habitaciones distorsionadas). Cada *Warp Room* constará de varias salidas y podrás escoger el nivel que quieras jugar en el orden que te apetezca. En principio, cuando completes los niveles pasarás a la siguiente *Warp Room*. Está claro que este sistema es mucho mejor y te libra de la molestia de quedarte encallado en algún punto particularmente complicado o de verte frenado continuamente en tu progreso.







¡Ah sí! Casi se nos olvida. No estamos seguros de si debemos creérnoslo, pero se rumorea que el nuevo juego tendrá dos veces el tamaño del original. Eso es, dos veces más grande, es decir, el doble de duración. Como mínimo. Esto es un poco difícil de creer y nosotros imaginamos que, en realidad, lo que ocurrirá es que en algunos lugares, algunos niveles y áreas serán el doble de grandes pero, de todas formas, este juego va a ser un verdadero monstruo.



CONCURSO

CONVIÉRTETE EN UN AGENTE CON PLAYSTATION POWER



Este verano te has puesto las botas de ver películas de acción, donde los buenos y los malos no reparan en gastos de munición. Seguro que, en alguna ocasión, has pensado que tú lo harías mucho mejor y que te encantaría poder vivir la emoción de una persecución. Si quieres estar al mando de una misión y convertirte en agente por unas horas no puedes dejar escapar esta oportunidad. Concursa y gana uno de los 20 juegos que sortean **Virgin** y *PlayStation Power*. Envíanos tu respuesta antes del **día 15 de octubre.**

PARTICIPA Y GANA UNO DE LOS 20 JUEGOS AGENT ARMSTRONG



Recorta por aquí

PSP. 5

Cupón de respuesta

¿Qué pueden significar las cajas con signo de admiración en *Agent Armstrong*?

RESPUESTA ....

Nombre: ....
Domicilio: ....
Población: ....Código Postal: ....
Provincia: ....
País: ....
Teléfono: ....

Envía este cupón a la sección «Para el concurso»; REVISTA **PlayStation Power**; Ediciones Zinco Multimedia, S. A. Aragón, 182, 9.° A; 08011 BARCELONA

Éstos son los ganadores del concurso *PSP 3 CITIZEN X*:

Juan Pascual Luna (San Sebastián de los Reyes, Madrid)
Daniel Lochtenknapper Azorín (Elda, Alicante)
Ángel Herrera Infantes (Toledo)
Antonio Ruiz Domínguez (Valencia)
Gonzalo Álvarez García (Vigo, Pontevedra)
Iván (Madrid)
José Carlos Martínez Titos (Alicante)
Pablo Vidal Espinel (Valladolid)
David Alonso Contreras (Getafe, Madrid)
Lorenzo Francisco García Vera (Cartagena, Murcia)

Respuesta correcta:
La sombra del diablo

Las bases del concurso

- Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
- No existen premios en metálico alternativos.
- Las respuestas deben recibirse en las oficinas de Ediciones Zinco en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos.
- Sólo se aceptará un cupón por lector.
- El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
- La decisión de los jueces será inapelable.
- La participación en este concurso implica la aceptación de las normas anteriores.



Game 40, una apuesta por los videojuegos


La recopilación de noticias es una de las tareas más arduas de preparación del programa.

Game 40, el primer programa de radio íntegramente dedicado al mundo los videojuegos, vio la luz en septiembre de 1992. Era la materialización de una idea del director de La Cadena 40, Luis Merino Pastor y del sueño de muchos entusiastas de los juegos. Actualmente, *Game 40* se emite todos los domingos de 9 a 10 de la noche en la Cadena 40, de la Ser. Este espacio radiofónico ha ido cambiando con el tiempo, haciéndose más participativo, sobre todo gracias al contestador automático donde los oyentes pueden dejar sus consultas y opiniones.

Guillem Caballé trabajaba en Radio Reus cuando Radio Madrid lo fichó en agosto de 1993 (por aquel entonces ya colaboraba en *Game 40*). En poco tiempo, se convirtió en uno de los *DJ* más populares de *Los 40 principales*, actividad que compaginaba con la presentación de los programas de televisión *Bit a Bit* y *Clip Clap Vídeo*. Desde hace cuatro años, Guillem Caballé es director y presentador de *Game 40*. *PlayStation Power* se ha acercado a los estudios de la Ser para entrevistarle.

PP: ¿Cómo y cuándo surgió la idea de dedicar un programa de radio íntegramente a los videojuegos?

Guillem Caballé: Luis Merino fue uno de los primeros en darse cuenta de que los videojuegos estaban en auge y de que el *boom* no tardaría en llegar y quiso hacer algo parecido a lo que se suele hacer con el fútbol. Este deporte como fenómeno comunicativo no consiste sólo en ver los partidos. Hay millones de personas que escuchan programas de radio dedicados a él. Luis Merino pensó que podía ocurrir lo mismo en el campo de los videojuegos. La idea se puso en práctica y con el paso del tiempo la audiencia ha ido aumentando. En este momento, *Game 40* tiene alrededor de 400.000 oyentes, con picos de audiencia de medio millón de personas.

PP: ¿Chocó mucho esta idea en la Cadena 40?

GC: Al ser una idea del propio director de la emisora, se amortiguó un poco el impacto. Aun así, dado que *Game 40* es el único espacio en la programación de la cadena que trata temas no estrictamente relacionados con la música, al principio resulto bastante rompedor. Poco a poco, todos nos hemos ido acostumbrando y *Game 40* ya se ha consagrado como un clásico de la programación de la Cadena 40.

PP: ¿Qué aceptación tuvo entre la audiencia vuestro programa en sus principios?

GC: *Game 40* ha tenido bastantes oyentes desde el comienzo de su emisión. Uno de los factores que más han contribuido a ello es la difusión nacional de *Los 40 Principales*. Sin embargo, no estoy ni mucho menos orgulloso de los primeros programas y hemos hecho grandes esfuerzos para mejorar. Siempre intentamos que el programa de esta semana sea mejor que el de la anterior.

PP: ¿Obtuvisteis desde el principio el respaldo de las compañías distribuidoras de software?

GC: Al principio no, aunque creo que es lógico. *Game 40* era una apuesta arriesgada. Hasta hace apenas dos años, incluso teníamos problemas para que las compañías nos enviaran juegos para comentar en el programa. Nadie parecía confiar en un medio en el que no se pueden ver las imágenes de los juegos. Sin embargo, poco a poco, hemos conseguido ganarnos la co-


¿No creéis que se parece un poco a MUP?

laboración y el entusiasmo de la industria.

PP: A finales de 1994 se produjo un giro radical en *Game 40*: el contestador automático pasó a un segundo plano y Carlos Ulloa y Manuel Martín Vivaldi empezaron a colaborar en el programa. ¿Cómo surgieron estos cambios?
GC: Están en relación con mi trabajo en la televisión. Como presentador de *Bit a Bit* conocí a Carlos Ulloa y a Manuel Martín Vivaldi, los informáticos del programa. Además de saber muchísimo sobre videojuegos, habían llegado a crear algún título para Amiga y alguna otra virguería.

PP: ¿Tenéis más novedades previstas para los próximos meses?
GC: Sí, siempre tenemos alguna en mente. Intentamos evolucionar según las preferencias de la audiencia. *Game 40* es un programa vivo y abierto a todo tipo de ideas, no se rige por ningún estándar o cliché. Hace poco hemos vuelto a poner en marcha el contestador automático (91-522 31 28), para que los oyentes puedan hacer un breve comentario de los últimos juegos a los que hayan estado jugando.

PP: ¿*Game 40* requiere una mayor dedicación en comparación con otros programas que presentas?
GC: Sí, he hecho programas muy complicados, por ejemplo, los especiales sobre Dire Straits o Queen, pero *Game 40* es un programa muy difícil, mucho más que la mayoría.

PP: ¿Cuánto tiempo os ocupa preparar el programa?
GC: Prácticamente toda la semana. Manuel y yo nos pasamos días y días recopilando noticias y probando los juegos que nos mandan para comentarlos en el programa. Una vez tenemos toda la información, tardamos unas tres horas en preparar el guión. Además, MUP («Monstruo de la Última Pantalla») tiene que peinarse... Son muchas cosas.

PP: Nos han chivado que MUP eres tú...
GC: Pero ¿quién os ha dicho eso?... ¡Qué barbaridad!... ¡Yo soy más guapo! (risas)

PP: ¿Hacéis caso de las revistas especializadas para preparar el programa?
GC: No. Obviamente compramos y leemos muchas revistas, pero rara vez nos sirven como fuente de información. *Game 40* tiene sus propios medios para conseguir las noticias.

PP: ¿Os tratan de *influir* las compañías de software?
GC: No. Ha habido muchas campañas de publicidad en *Game 40*, pero nunca hemos sufrido ningún tipo de presión. *Game 40* es un programa totalmente independiente. Si un juego nos parece malo, lo decimos claramente, pese a quien pese. Los videojuegos son caros y no se puede engañar a un público generalmente muy joven al que el dinero no le sale por las orejas.

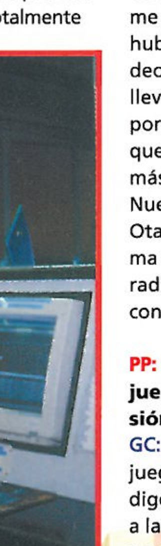
PP: En los últimos dos años han comenzado su andadura otros programas de radio dedicados a los videojuegos. ¿Qué opinión tienes de ellos?
GC: Conozco algunos, aunque tengo que decir que no soy un oyente habitual de casi ninguno. Me enorgullece mucho que nos hayan salido rivales, porque eso significa que la idea que Luis Merino tuvo en su momento y que yo he apoyado con mi esfuerzo durante éstos ha ayudado al sector de los videojuegos. Personalmente, me encantaría que en cada emisora hubiera un programa dedicado a videojuegos, siempre que estuvieran llevados a cabo por profesionales, por supuesto. Me alegra comprobar que hay «cantera», que cada vez hay más programas y más gente válida. Nuestro equipo está en contacto con Otaku Players, un excelente programa de Madrid. Los demás espacios radiofónicos sobre el tema no los considero competencia.

PP: ¿Eres aficionado a los videojuegos desde tu infancia o tu pasión comenzó con *Game 40*?
GC: Yo empecé a jugar a los videojuegos con *Pong*. Creo que con eso lo digo todo. Después le llegó el turno a la Atari 2600, al Spectrum, al Commodore, al Amstrad CPC 128, al Atari, al Amiga, al PC 286... Además, me solía dejar la paga en los recreativos, sobre todo con *Star Force*. ¿Alguien conoce este juego?

PP: ¿Cuál es tu máquina de juegos favorita?
GC: Yo creo que el futuro está en los PC. Pero la consola con la que más juego es la PlayStation.

PP: ¿Cuáles son tus juegos preferidos y los que más odias?
GC: Mis juegos favoritos son, por este orden, *Tomb Raider*, *Resident Evil* y *Command & Conquer*.
Me encantan los juegos de estrategia y algunas recreativas como *Virtua Striker*. En cuanto a los que más odio, no me gusta recordar los juegos malos.

Manuel Martín Vivaldi trabaja en estrecha colaboración con Guillem Caballé.



Guillem Caballé es un asiduo lector de *PlayStation Power.*



Texto: Daniel Turienzo
Fotos: Juan C. Espantaleón



Toma de contacto

Ésta es la sección de la revista que trata sobre futuros juegos para PlayStation. Cada mes, a través de *Toma de contacto*, os mostramos los que pueden llegar a ser grandes éxitos y que, todavía están en preparación.

Nadie sabe por qué las pistolas tienen tanto poder de atracción para algunas personas. En el caso de la nueva GunCon de Namco es evidente. Sin ella no podríamos disfrutar del estupendo *Time Crisis*.

Texto: Andy Dyer

Time Crisis

Los juegos con pistola son al mundo de los videojuegos, lo que la canción del verano al mundo de la música: flor de un día. Con cada nuevo sistema aparece una nueva pistola de luz, posteriormente un juego nuevo para la pistola y después... nada. Este hecho podría ser debido a tres causas: *a)* los juegos para pistola acostumbran a ser una porquería, *b)* los juegos para pistola acostumbran a ser una porquería, y *c)* cualquiera de las dos anteriores. Pero, la nueva pistola de Namco es cualquier cosa menos una porquería. Su tecnología hace que sea precisa en grado sumo. Además, incluso la primera versión de su juego para pistola, *Time Crisis* (el famoso juego arcade), a la que hemos tenido acceso, tiene una pinta que podría calificarse de cualquier cosa menos de porquería. De hecho, es sumamente bueno.

¡Ostras! Incluso ese elevador parece desafiarte.

El guión que, por norma es lo que menos importa una vez te ves envuelto en la acción de la pantalla, nos conduce a una historia de agentes especiales y secuestros. Tú debes meterte en la piel de Richard Miller (el agente especial) y tu misión consiste en rescatar a Rachel (la secuestrada). Ella, que es la hija del presidente, ha sido raptada por Sherudo Garo y su cuadrilla de violentos y malísimos secuaces. La situación es complicada, ya que Garo matará a Rachel si el presidente no le cede todo su poder, hecho que sería poco recomendable para el resto de la población. Tú eres el encargado de que sus malvados planes no lleguen a cumplirse.

El juego recreativo y, por consiguiente, su versión para PlayStation consta, de tres grandes



Esos ninjas armados con cuchillos son rapidísimos y letales.

Y, aún hay más...

El nivel extra exclusivo para PlayStation te sitúa en un hotel enorme, donde deberás luchar contra los seguidores de Kantaris, la dueña del complejo. Hay dos caminos posibles. Además de añadir espacio al juego en sí, este nivel en concreto está especialmente diseñado para los jugadores más expertos. Así que... ¡cuidadín!



Esta damisela embrujadora es Kantaris, la mala de esta misión.



¡Un coche a toda pastilla por el *hall* del hotel!



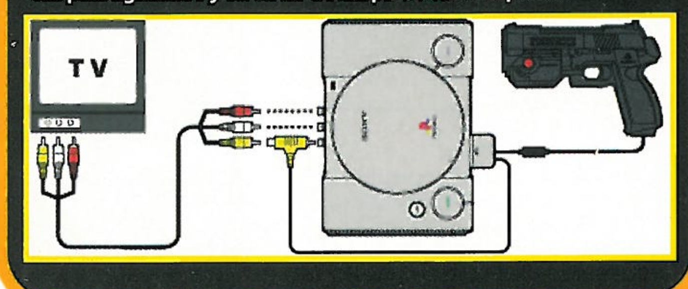
No parece que este botones vaya a ocuparse de tus maletas...



... y los *croupiers* no dejarán que te juegues el sueldo en la ruleta.

Una pistola de gran precisión

Time Crisis llega con su propia pistola de luz y, al contrario que otras en la picota debido a su falta de precisión, la nueva GunCon de Namco no presenta ningún problema. La GunCon no cuenta con una única toma que debes enchufar en la clavija del joypad como las demás, sino que posee también un jack de vídeo que debes conectar en la entrada de vídeo que hay en la parte posterior de la PlayStation. Las pistolas de luz tradicionales funcionan de la siguiente manera: al enfocarlas hacia la televisión, todo su software y hardware se pone a funcionar para informar a la consola del objetivo al que estás apuntando (una explicación un poco simple pero que ya nos vale). Sin embargo, la GunCon, al hacer las comprobaciones de forma directa gracias a la conexión de vídeo, puede conseguir un grado de precisión sin precedente, tanto que puede apuntar a un solo píxel. Así pues, una vez la hayas calibrado mediante el objetivo que aparece en el juego, no tienes excusas para blasfemar contra tu arma cada vez que falles. La pistola es súper ligera, pero a la vez consistente y cuenta con gatillo, botón para agacharse y un tercer botón para activar la pausa.





Además de pasillos zigzagueantes y salones enormes, el juego también te permite salir al aire libre para que tomes el sol. Y... alguna que otra bala.

áreas, cada una de las cuales se divide a su vez en cuatro partes. El tiempo que tardes en completar cada parte, área y, por último, todo el juego, se graba y se compara con el mejor tiempo. Así pues, aunque el hecho de finalizar el juego ya es bastante divertido, el objetivo principal consiste en hacer el mejor tiempo posible. Con este fin, la jugabilidad se centra en acumular puntos, mejorar siempre la estadística de aciertos por disparo y arañar segundos al tiempo de cada nivel. Por ejemplo, hay algunos enemigos duros de pelar que, si consigues eliminarlos en poco tiempo, recortarán tu marca personal de forma apreciable. También hay objetivos explosivos que detonan bombas y acaban con un montón de malos de un solo tiro. El jugador que utilice semejante artimaña verá cómo su marcador aumenta mucho más que el de aquel que se dedique exclusivamente a sobrevivir a cada nivel sin preocuparse por la precisión de sus disparos.

Otra buena noticia es que Namco no se ha limitado a pasar una copia íntegra del arcade a la consola, sino que ha mejorado el juego en ciertos aspectos, para que se acople mejor al entorno de tu hogar. Lástima que a pesar de la introducción de este desafío puntos/tiempo, *Time Crisis* padece el mismo problema que la mayoría de juegos para pistola: es genial para una buena descarga de adrenalina durante un ratito en un salón de juegos, pero en la consola se queda un poco corto... o no. Sería así si Namco no hubiera tenido la genial idea de diseñar un área completa exclusiva para su versión en PlayStation. Este área se desarrolla en un hotel que regenta una dama malvada llamada Kantaris. Esta chica repugnante está desarrollando armamento biológico y semejante problema también necesita solución. En este nivel puedes decidirte por dos rutas diferentes: una te lleva a una galería comercial y la otra te dirige hacia la última planta del hotel donde se está celebrando una fiesta privada.

Los gráficos, de aspecto impresionante, son fieles al arcade original y funcio-





















Aquí puedes esconderte mientras das buena cuenta de los malos que hay abajo.



Disparar a esos escudos es perder munición. Procura apuntar al poco cuerpo que asoma.



Hay explosiones por doquier, y la iluminación que producen no está nada mal.


Será mejor que dejes de pulsar el botón y busques un escondrijo.


Puedes destruir partes del escenario y ese artilugio de cristal.


Con un traje tan chillón no puedes fallar el tiro.


El nivel extra exclusivo para PlayStation se desarrolla en un hotel.

nan a una velocidad muy buena, no como en el caso de *Virtua Cop,* de Sega. La acción es trepidante todo el tiempo y los escenarios en 3-D siempre están en movimiento, gracias al desplazamiento en primera persona de tu personaje, que puede incluso utilizar algunas partes para esconderse. Semejante despilfarro de acción gráfica es cosa de niños para la tarjeta Sistema 22 que incorpora la máquina recreativa, pero para las limitaciones de la PlayStation ya es otro cantar. Sin embargo, la transición es más que satisfactoria. Dejando aparte algunas diferencias evidentes, la conversión no ha perdido un ápice de emoción y movimiento vertiginoso. Quizá establezca así un precedente para posteriores conversiones de otros juegos que utilizan la tarjeta Sistema 22.

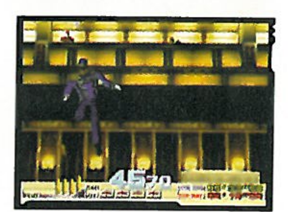
Uno de los aspectos más interesantes de la máquina recreativa era el pedal que incorporaba la cabina. En la mayoría de juegos para pistola, la acción se desarrolla en la pantalla y el jugador sólo debe apuntar y disparar. Sin embargo, en *Time Crisis* el jugador tiene la opción de tener cierto control sobre las cosas. En los arcades podías pisar el pedal que había en la cabina para evitar el fuego cruzado de un montón de enemigos, esperar hasta que estuvieran a tiro o recargar tu arma antes de descubrirte y acabar con ellos. No es nada del otro mundo, pero el efecto conseguido es considerable. Este mecanismo tan simple hace de *Time Crisis* un juego más adictivo y emocionante que cualquier otro título para pistola. Y estamos de enhorabuena, ya que este sistema también se ha incorporado a la versión para PlayStation, aunque supone un cambio en los controles. Si pulsas el botón, verás como te descubres, y si dejas de pulsarlo volverás a esconderte. Al estar concebido al revés que en las máquinas recreativas cuesta un poco acostumbrarse, pero una vez lo hayas conseguido, verás que todo va sobre ruedas.

La única característica que ha perdido la conversión y que estaba presente en el arcade es el efecto de retroceso de la pistola. Hubiera sido genial, pero seguramente el precio de la GunCon podría haber llegado a ser prohibitivo. Una lástima.

Siguiendo con los paralelismos, la versión consolera también ofrece dos modos de juego: *Story* y *Time*. El modo *Story* te proporciona tres vidas para completar el juego. Si las pierdes o excedes el tiempo ya te puedes despedir. Si quieres puedes continuar, pero a costa de que algunas

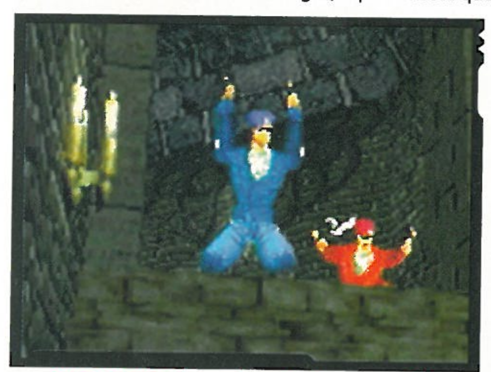





Prepárate para enfrentarte a estos saltimbanquis sin miedo a las balas.



Está claro que tu ludopatía no va por buen camino.


Cuando subes las escaleras, la cámara se adelanta un poco para que veas lo que te espera.


Acaba con estos tipos antes de que puedan esconderse. Inocentes.


Mientras subes, tu atención se centra en esos pobres que piden a gritos que acabes con ellos.





¡A por ellos! Estos pobres hombres van a necesitar algo más que esas barras para acabar conmigo. ¿Es que no veis que tengo una pistola?

partes ya pasadas cambien. El modo *Time* está diseñado para aquellos a los que les gusta comprobar sus habilidades con la pistola. En este modo, tan sólo debes completar un área y tienes vidas infinitas. No se trata de sobrevivir, sino de actuar con rapidez y disparar con precisión.

Hay otra característica dirigida a los mejores jugadores: el icono de vida extra. Si consigues acabar con diez enemigos seguidos sin errar un solo disparo aparecerá una marca de vida. A medida que continúes acertando objetivos sin fallar, esta marca irá aumentando. Si al final consigues 40 tiros precisos, la marca se completará y tendrás así una vida extra.

Por último, y aunque todavía está por ver en acción, la versión para PlayStation incorpora el Sistema BRC. Este sistema altera la ruta del jugador durante la partida dependiendo de su habilidad. Todavía no se ha dilucidado si funcionará únicamente en la parte extra o durante todo el juego. Deberemos esperar a que haya una versión terminada para probarlo.

Y, cabe decir poco más. Tan sólo nos queda aconsejarte que, a pesar de tu opinión sobre las conversiones de juegos con pistola para PlayStation, confíes en Namco, ya que gracias a su actitud, es muy probable que el juego final sea tan bueno como esta primera versión que hemos podido probar. Hay que tener en cuenta que los chicos de Namco no se han conformado con la conversión, sino que han creado un nuevo hardware para su GunCon y han añadido nuevas áreas para disfrutar en casa de la misma adictividad que proporciona la máquina recreativa.

Siempre resulta agradable comprobar que hay gente como Namco que, en un mercado tan saturado de mediocridades, se dedica a producir buenos juegos.



Los malos aparecen por debajo de las mesas.



Puedes desplazarte sigilosamente.



No seáis tímidos. ¡Asomad la cabeza, cobardes!

Información

De:	Sony/Namco
Disponible:	Noviembre



¿Cabina o consola?

***Time Crisis* ha sufrido algunos cambios para que su conversión sea un éxito. Hay muchas diferencias entre la versión para máquina recreativa y la de la consola, pero nombrarlas todas sería muy aburrido. Por eso, hemos pensado que lo mejor es hacer una comparación directa para ver cuál es mejor.**

Tecnología

Cabina - Tarjeta Sistema 22
Consola - Chip Sistema 11 para PlayStation
Resultado - Gana sin paliativos la máquina recreativa: gráficos impresionantes, sonido envolvente y un pedal para el pie que atrae muchísimo

Monitor

Cabina - Proyector de 50'
Consola - Un televisor
Resultado - Por regla general, gana la recreativa. Depende de tu tele

Dimensiones

Cabina - 1,1 × 2,1 × 2,1 m
Consola - 0,26 × 0,18 m
Resultado - La PlayStation es mucho más pequeña y seguro que hay un hueco en tu habitación para ponerla

Peso

Cabina - 280 kg
Consola - Muy poquito
Resultado - Tu PlayStation descansa tranquila en un rincón de tu habitación, mientras que la recreativa puede hundir el suelo y aplastar a tus vecinos de abajo

Jugabilidad

Cabina - Tres grandes niveles divididos en varias partes
Consola - Lo mismo más un nivel experto extra único para PlayStation
Resultado - Quizá no sea tan espectacular, pero ofrece la misma jugabilidad y un 33% más de aventura

Precio

Cabina - Un porrón de pasta. Y, además veinte duritos cada vez que quieres jugar
Consola - Cuesta 24.900 pesetas y tienes la posibilidad de jugar gratis siempre que quieras
Resultado CREO QUE TENEMOS UN GANADOR



¿Con qué prefieres jugar a *Time Crisis*? Puede parecer una pregunta estúpida, pero no lo es.















Una vez al año, más allá del Atlántico, tiene lugar el acontecimiento lúdico más grande, más sexy y más rematadamente divertido que existe.

Cuando Randy Crawford cantaba *Rainy Night in Georgia* no tenía ni la más remota idea de lo que decía. En Georgia hace sol. Mucho sol. Y algún individuo avispado escogió la capital del estado, Atlanta, como lugar para el E3 de este año. La *Electronic Entertainment Exposition* es el espectáculo de juegos de ordenador más grande que existe, la mejor oportunidad para que la industria de juegos muestre sus próximos productos.

Tuvo lugar en dos enormes edificios (multiplica «muy grande» por 17 y te harás una pequeña idea): el *World Congress Centre* y el *Georgia Dome*, sede de un equipo de fútbol americano. Como era de esperar, el *stand* de Sony destacaba por encima de todos, extendiendo sus tentáculos sobre miles de metros cuadrados e incluso disponiendo de pequeños salones con sofás.

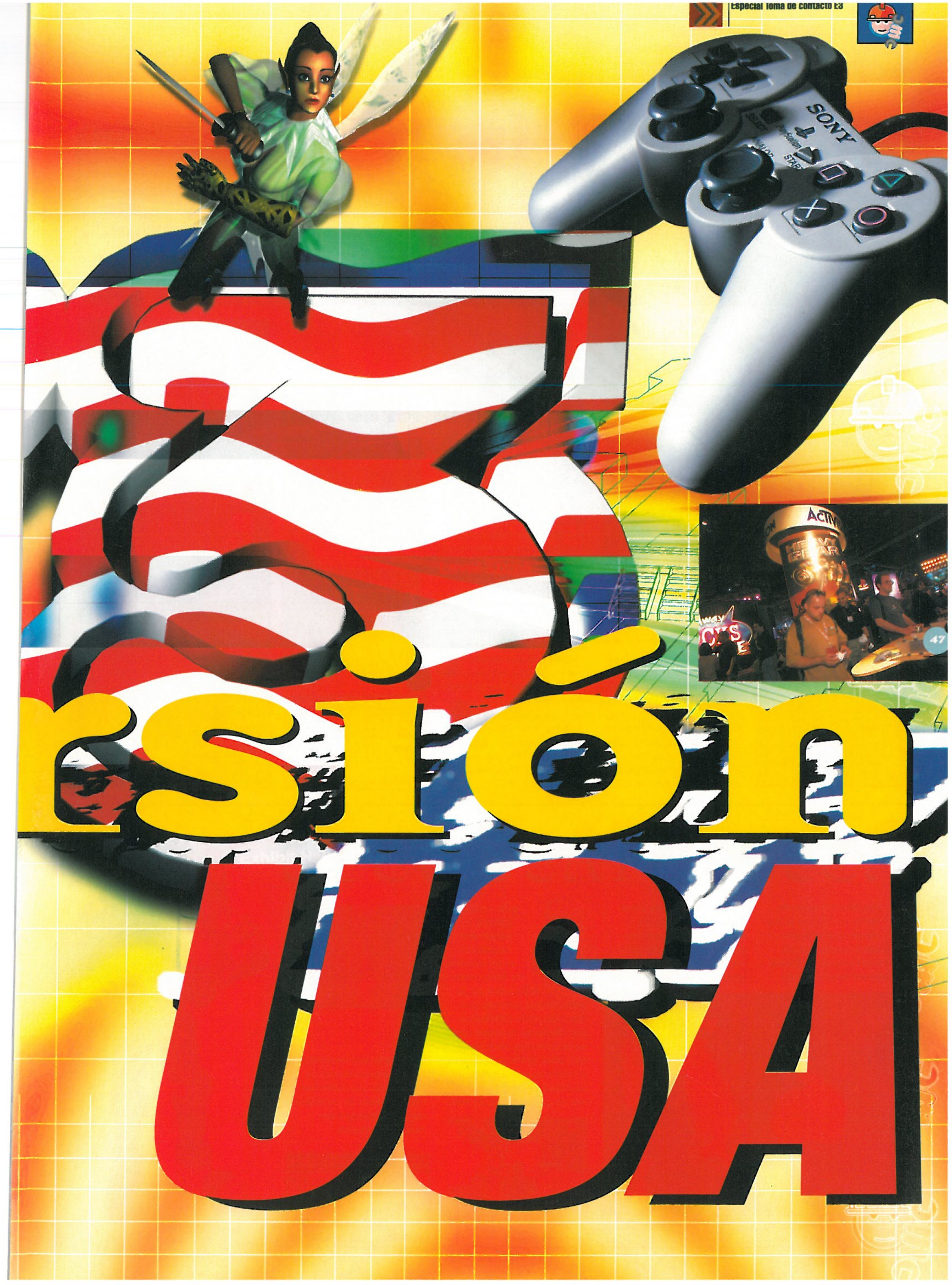
Estuvieron representadas todas las empresas y editores de software importantes y la mayoría de ellos se gastaron millones de pesetas sólo en los *stands*. ¡Cualquiera adivina lo que le debió costar a Sony tantos acres de terreno!

Muchos, entre ellos los chicos de Eidos, recurrieron al eficaz truco de contratar una buena selección de mujeres imponentes para que se pasearan por ahí marcando el tipo. Lara Croft, la real (¡bah!), también apareció alguna que otra vez para que le hicieran unas cuantas fotos, mientras otras mujeres trajeadas repartían bolis y cartas con el sello Lara Croft.

Sonics y PaRappa the Rapper, a tamaño natural, se pasearon por los pasillos y Capcom fue incluso más lejos y se trajo a una especie de poli, sacado de *Resident Evil 2*, chorreando sangre y con los pantalones hechos trizas. Los chicos de Psygnosis también destacaron por la enorme cantidad de títulos PlayStation que expusieron. Lo mejor de todo es que aparecieron con una mininave espacial en la que podían sentarse dos personas y jugar a *Wipeout 2097*. Además, para añadirle un poco más de sensación espacial, la nave iba dando sacudidas. Todos deberíamos tener una máquina como ésa en casa...

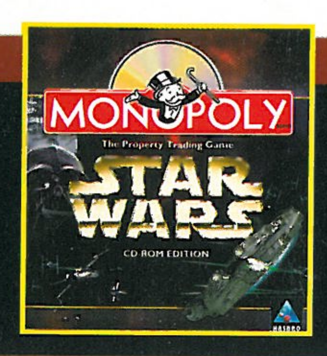
Virgin, Interplay y Ocean se conformaron con esparcir por el recinto sus *stands*. Sus empleados seguro que agradecieron el detalle y se pasaron tres días bastante relajados, pero fue un poco contraproducente, porque lo más probable es que muchos visitantes despistados no se pasaran a ver sus próximos, y magníficos, juegos.

Nosotros, ¿cómo no?, lo vimos TODO, y aquí tienes una pequeña muestra para que vayas haciendo boca.


SONY
rsión
USA

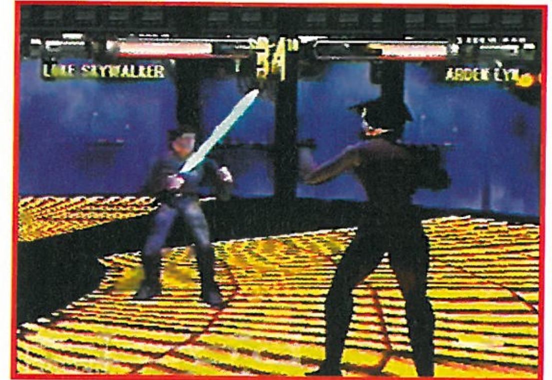
Star Wars Monopoly

Sí, es la versión PlayStation de ese juego. Recuerda a esas «Edición especial» que salen en los suplementos dominicales (por sólo 75.000 cucas en 560 entregas). *Star Wars Monopoly* es exactamente lo que pone en la caja. La versión PlayStation tiene un poco más de encanto porque ofrece algo de animación, pero, la verdad, no tiene mucho sentido.

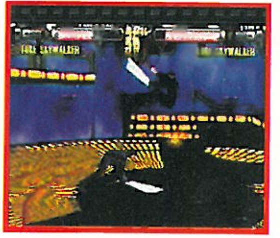




Star Wars:
Masters of Teras Kasi



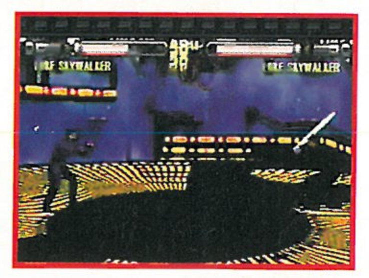
Arden Lyn, en la foto, es un personaje nuevo. Es el experto en Teras Kasi, el nombre del título.



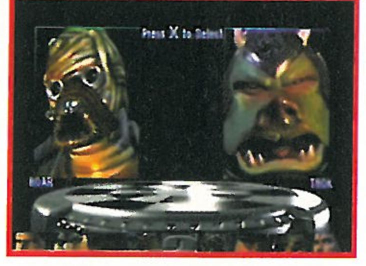
¿Teras Kasi? ¿De qué va todo esto? Como ya sabemos por las noticias aparecidas en el número 3 de *PlayStation Power*, Lucas Arts está trabajando en una idea tan buena, que resulta difícil creer que no haya ocurrido antes: un *beat 'em up* con los personajes de *La guerra de las galaxias.* Teras Kasi es el nombre que se le otorga a la modalidad Jedi de artes marciales, que tendrás que aprender a dominar. La mecánica del juego se parece a la de la serie *Tekken* (en la que cada botón hace funcionar un miembro) pero, por ahora, no hay ninguna otra comparación posible. Todo el mundo quería probar este juego, aunque aquellos que lo consiguieron salieron decepcionados, nosotros incluidos. A pesar de ello, no hay que olvidar que todavía es una versión provisional, con sólo dos personajes (Luke Skywalker y Arden Lyn), LucasArts todavía puede aprovechar esta fantástica idea si arregla un poco la cuestión de la lucha, en parte basada en las armas. Esperemos que sí.











Información

Género	Beat 'em up
De:	Erbe/LucasArts
Disponible:	Noviembre 97

Roscoe McQueen

Otro divertimiento de Sony. Una nueva plataforma que pilló por sorpresa a muchos de los asistentes y eclipsó a Blasto. Basado en las proezas de Rosco, un bombero armado con una manguera y un hacha, este juego no puede ganar ningún premio por su originalidad o por su innovación tecnológica. Lo que sí ganará, a juzgar por su aspecto, es un montón de fans, sobre todo entre los jugadores más jóvenes, gracias a un estilo preciosista bien definido (aunque con unos controles tradicionales), unos gráficos brillantes y coloristas y una buena cantidad de caracterizaciones de gran calidad. Es exactamente lo que necesitan todos los propietarios de PlayStation que estén hartos del exceso de caras severas que empieza a dominar las consolas.

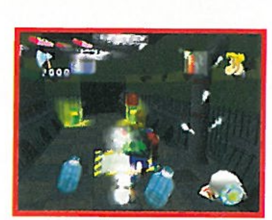




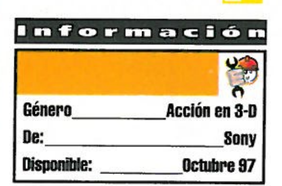
¿Quién sabe? *Roscoe McQueen* podría ser todo un éxito estas Navidades.



Si parece una escena de *Llamaradas*!



Un interesante enfoque para plataformas 3-D.





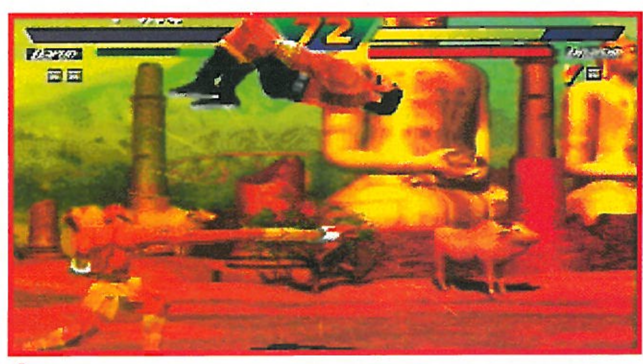
Información

Género	Acción en 3-D
De:	Sony
Disponible:	Octubre 97









Street Fighter
EX Plus Alpha





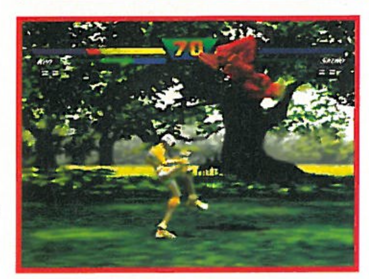
Chunners pateando a Guile. En realidad, se quieren, como sabrá cualquiera que haya visto la peli.

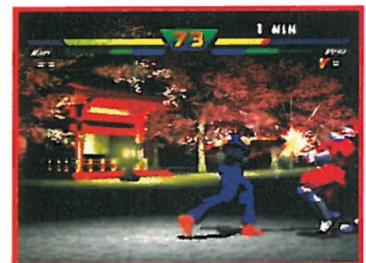


Después de su discreta aparición en los arcades, *Street Fighter EX Plus*, el 3-D de Capcom podría tener un fuerte impacto en la PlayStation gracias a ese añadido de «*Alpha*», que significa que han incluido varios personajes figura que no aparecían en el arcade original. Además de los chicos nuevos, Pullum, Skellomania, Cracker Jack y D. Dark, vuelven a la PlayStation la descarada colegiala Sakura y el viejo Dhalsim.

Los visitantes del impresionante *stand* de Capcom subrayaron el hecho de que *Street Fighter* sigue gozando del mayor prestigio dentro del mundo de la lucha. Durante los tres días enteros, el *stand* estuvo hasta los topes de gente, lo que demuestra que la versión PlayStation no decepcionó a nadie.

Es impresionante. El juego dota a los fanáticos de *SF* de una sensación muy familiar mientras que, a su vez, ofrece suficientes polígonos para tentar a aquellos que han crecido con las series de *Tekken*. También se desvelaron otras novedades como los impresionantes 3D Dragon Finishes, más Super Combos y Shadow Moves, además del nuevo modo Combo Training. Cuando consigues realizar todas las combinaciones del ordenador (no es fácil) ganas acceso a los nuevos personajes secretos, Murderous Hado Ryu (Evil Ryu), Hokuto con Seal of Blood Broken (Evil Hokuto), Cycloid Beta y Cycloid Gamma.





Información



Género: *Beat 'em up*
De: Virgin/Capcom
Disponible: Noviembre 97

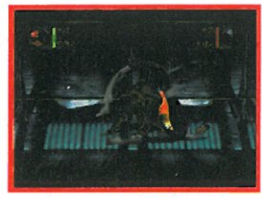
Fantastic Four

Por suerte, Acclaim ha decidido hacer caso de lo aprendido en juegos pasados y ha tomado la dirección hacia el *beat 'em up* en 3-D para su nuevo juego, *The Fantastic Four.* Los personajes son fieles a sus modelos de cómic, con la presencia de Mr. Fantastic, Invisible Woman, The Human Torch y The Thing, todos representados a la perfección con unos polígonos muy acertados.

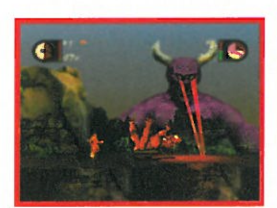
Como cabría esperar, los fondos permiten un cierto grado de interacción. Los 4 Fantásticos pueden lanzar barriles y coches al más puro y tradicional estilo de los malos, mientras la cámara cambia de punto de vista dependiendo del entorno y de las condiciones de la lucha.



«¡En llamas!» The Human Torch se enciende para enfrentarse a un enorme gorila.



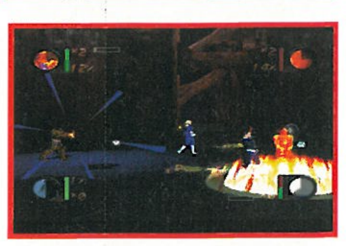
A veces, estos juegos son un poco pobres.







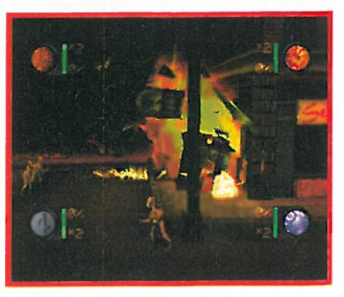
Esperemos que rompa con la antigua tendencia.



Información



Género: *Beat 'em up*
De: New Software Center/Acclaim
Disponible: Septiembre



¡Suscri

PlayStation Power

Deseo suscribirme a PlayStation Power por un año (12 números) al precio especial de 4.845 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 6.645 ptas. Resto del mundo: 9.645 ptas.)

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a Ediciones Zinco, S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.° ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
N.°: .... Población: ....
C.P.: .... Provincia: ....
N.° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.° de cuenta o libreta)

Nombre del titular: ....
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **Ediciones Zinco, S.A.**

Firma del titular

............., a .... de .... de 199 ...
(Población) (Fecha) (Mes)



Sorteo el 26 de noviembre de 1997

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

EDICIONES ZINCO, S.A.
Avda. de Roma, 157, 9.°
08011 BARCELONA
Tel: (93) 453 04 85
Fax: (93) 323 72 37

Éstos son los ganadores de los 5 paquetes compuestos por 6 fantásticos juegos de la línea Platinum de Sony PlayStation:

Luis Alberto Perales Gómez (Mogro, Cantabria)
Víctor Gallego Benítez (Sanlúcar de Barrameda, Cádiz)
Ricardo Zaragoza Pons (Silla, Valencia)
Esteban Lloret Ollé (Barcelona)
Luis Manuel Arias Luengos (Alcalá de Henares, Madrid)



íbete!

a PlayStation Power y participa en el sorteo de 10 maravillosos juegos adidas Power Soccer International '97, de Psygnosis







Más de 100 equipos con los auténticos nombres de los jugadores, las ligas española e italiana, 56 selecciones nacionales de la Federación Internacional y algunos conjuntos secretos... Todo esto y mucho más en adidas Power Soccer International '97



Este mes te ofrecemos una ampliación especial de nuestra sección de trucos para que puedas dominar algunos de los juegos más famosos de PlayStation. Alcanza la categoría de MAESTRO con los trucos y guías que te facilitamos y descubre algunos de los secretos mejor guardados.

Exhumed

Trucos, trucos, trucos

Bienvenidos a la segunda parte de nuestra guía particular para completar *Exhumed*. Los jugadores más legales que haya por ahí seguro que preferirán saltarse esta parte y limitarse a leer nuestra guía para hacer un poco más fácil su camino hacia el final del juego. Sin embargo, los novatos deberían aprenderse estos trucos, ya que el juego se vuelve mucho más sencillo. Prueba los siguientes códigos y no deberás preocuparte de todo ese aprendizaje tan pesado que hay que ir superando desde el principio.

SELECCIÓN DE NIVEL

Asegúrate de tener conectado un mando en la entrada para el segundo jugador. En el mapa de nivel pulsa la siguiente combinación con este segundo mando: CÍRCULO, X, TRIÁNGULO, CUADRADO, DERECHA, ABAJO, ARRIBA, IZQUIERDA. Ahora deberías poder elegir cualquiera de los niveles. Pero eso no es todo. Aún hay mucho más...

TODOS LOS ÍTEMS

Una vez ejecutado el truco anterior, pulsa SELECT mientras estés jugando para que aparezca la pantalla de inventario. Si mantienes pulsado CUADRADO podrás hacerte con cualquiera de los ítems del juego con sólo pulsar SELECT. Por ejemplo, destaca el Anillo de Ra en el menú, mantén pulsado CUADRADO y pulsa SELECT. El Anillo de Ra ya es tuyo. Si haces esto mientras el mapa está destacado, conseguirás tener tu nivel de salud al completo. Puedes ejecutar este truco para cualquiera de los ítems. Así pues, puedes conseguir todas las armas, artilugios y, por supuesto, todas las piezas del transmisor. Si quieres deshacerte de lo que hayas conseguido, sólo tienes que destacar el objeto, mantener pulsado CÍRCULO y pulsar SELECT.

MODO DELFÍN

Mientras estés jugando, pulsa la combinación CUADRADO, CUADRADO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, X, X, CÍRCULO, CÍRCULO en el mando dos. Aparecerá el icono de un delfín en la parte superior izquierda de la pantalla y podrás nadar más rápido y aguantar más bajo el agua.

MODO BUITRE

Mientras estés jugando pulsa la combinación CÍRCULO, R1, R2, CUADRADO, DERECHA, L1, L2, IZQUIERDA en el mando dos. Aparecerá el icono de un buitre en la parte superior izquierda de la pantalla y podrás volar si pulsas repetidamente el botón de salto.

Armas

En la segunda mitad del juego dispones de tres armas más. Y son realmente poderosas.

BASTÓN COBRA

Es un poco lento al disparar, pero muy poderoso y de gran precisión. Un problema: si disparas a un enemigo que esté muy cerca, tú también puedes resultar herido. Será mejor que lo utilices para ataques de largo alcance contra enemigos que no sean muy rápidos.



ANILLO DE RA

Es una pasada. Las pequeñas bolas de fuego vuelan por todas partes y no paran hasta que chocan con algo. Perfecto para despejar una estancia demasiado «ocupada». Pero, además va de maravilla cuando te encuentras cara a cara con el enemigo. Acabará con él en menos que canta un gallo. Es nuestra arma preferida.



ESPOSAS

Mantén pulsado el botón de disparo y carga las esposas. Esto supone una pérdida de tiempo considerable. Sin embargo, es útil para matar a las bestias de un solo tiro. Si debes enfrentarte a un enemigo desde lejos, cárgala y dispara.



Enemigos

También tenemos tres monstruos nuevos. Se suman a los ya existentes y son capaces de infligir mucho daño.

LEONAS



En un principio son estatuas, pero a tu paso cobran vida y van a por ti. Mantén las distancias. Al cabo de un rato se hunden en el suelo. Debes estar atento al relampagueo que anuncia su reaparición. Entonces corre, gírate y dispara desde lejos. Repetimos: no dejes que se te acerquen.

BESTIA DE LAVA



No deben acercarse a ti, pero lo malo es que suelen estar en lugares donde no podrás evitarlas. Ten cuidado con las ráfagas de bolas de fuego que despiden. Cuando las veas aparecer, dispara rápido y sin contemplaciones (la ametralladora ya está bien) antes de empezar a sortear las bolas de fuego.

KILMAATS



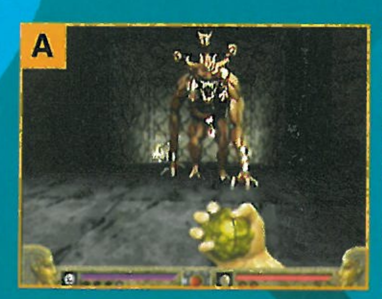
Estas extrañas criaturas de cuerpo de insecto disponen de armas y son muy rápidas disparando. Lo mejor es esconderse, cargar las esposas y entonces salir y matarlas de un solo disparo. Si no tienes las esposas, dispara y corre para mantenerte fuera del alcance de sus balas.

Nivel 10:

Arena central

Atraviesa los corredores hasta que llegues a la habitación de los dos pilares. Al otro lado encontrarás un cargador para el arma. Recógelo, vas a necesitar todo el poder destructor que puedas conseguir para la batalla que te espera. Avanza por el nivel hasta que alcances la arena. Salta a la arena y echa un vistazo a los alrededores. Verás unas ventanas arriba de todo y un saliente. No pierdas el tiempo en planear vías de escape a lugares donde estar a salvo. No los hay y la batalla tiene lugar a ras de suelo.

Al entrar en la arena, comprobarás que hay puertas a derecha e izquierda. Primero, selecciona tus bombas Amun. Dirígete hacia la puerta de la izquierda y ésta se irá abriendo a medida que te vayas acercando. En cuanto esté abierta, empieza a retroceder. Verás que el diabólico Jefe aparece por la entrada (A). En cuanto puedas verle, empieza a lanzarle bombas. Este asqueroso se dirigirá hacia ti, pero se tomará su tiempo. Continúa lanzándole bombas (B) y a medida que se vaya acercando, corre al otro lado de la arena, gírate hacia él y continúa bombardeándole.


A


B


C


D

Al cabo de un rato, empezará a saltar (C). Este tipo lo que hace, básicamente, es rondar un ratito ahí abajo y, entonces, salta hasta el cielo con la intención de aparcar su trasero de diablo en tu cabeza. No es una idea muy seductora que digamos. De nuevo, cuando vuelva a estar en el suelo, lánzale bombas. En cuanto despegue, corre directamente hasta el margen de la arena, gira sobre ti mismo y localiza dónde ha aterrizado. Después de unos cuantos intentos más certeros, se produce otro cambio.

Esta vez, este personaje depravado empieza a generar estas cosas sobrenaturales, esqueléticas y demoníacas que también irán a por ti, con el agravante de que éstos son mucho más rápidos que su amo (D). Cuando te golpean, quedas paralizado durante unos segundos. Y, claro, la consecuencia lógica de que esto ocurra es que vienen más demonios y te golpean, así que te quedas paralizado y, mientras tanto, el Jefazo ya te ha cazado y te está propinando una paliza monumental. La mejor opción es quedarse en el margen de la arena, mirando hacia dentro. Mantén el botón de ataque derecho constantemente presionado y teclea izquierda para girar ligeramente. Como resultado conseguirás viajar de manera suave y rápida alrededor de la arena, en una dirección contraria a las manecillas del reloj y, mientras, bombardeas sin cesar intentando evitar a los demonios. Si quedas atrapado, aprieta el botón de saltar con frenesí y empuja hacia delante, así cuando te liberes de tu parálisis, saltarás directamente a la cabeza del Jefe. Continúa bombardeando y disparando (tendrás que seleccionar el rifle en algún momento). Sigue así hasta que el engendro despiadado haya muerto. Cuando hayas acabado entra por la otra puerta de la arena y recoge el Chal de Isis. Este artilugio te resultará de gran utilidad en niveles venideros.

Nivel 11:

Regreso a las minas Amun

Para empezar, nos encontramos con algo facilito. Es uno de esos niveles a los que vuelves para abrir un nuevo sector de la aventura. Desde el principio entra en la primera área y dispara al Perro. Sube al elevador y prepara tu arma para enfrentarte a los tipos que te esperan abajo. Una vez estés abajo, en el foso del elevador (y hayas matado a todos los enemigos), sal por la salida de la derecha que te conduce a una estancia repleta de cieno verde. Acaba con los Perros rabiosos que te atacan. Después, salta sobre el cieno hacia la puerta que hay enfrente. Crúzala, mata a todo bicho viviente y entonces podrás ver el enorme agujero del suelo por el que no pudiste bajar la última vez que estuviste aquí (A). En esta ocasión, estás capacitado para flotar, así que tírate por el agujero, mata a los malos y verás un Camello. ¡Adelante!


A

Nivel 12:

La cueva del peligro

La primera parte de este nivel es aburrida, pero tiene un final trepidante. Cruza los pasillos que hay al atravesar la puerta grande en el sentido contrario al de las agujas del reloj y acaba con todos los Bichos y Momias a tu paso. El camino está repleto de urnas, así que aprovecha la ocasión para acumular energía y munición.

Al final llegarás a la zona de las cataratas verdes. A tu izquierda verás dos ollas en llamas. Dispara hasta hacer que exploten y abre así un agujero en la pared. Dentro encontrarás el lanzallamas (A). Dispáralo contra la pared que hay detrás y aparecerá una estancia con un agujero en el suelo. Deslízate por él para llegar a una sala en la que hay tres salidas: una que va hacia arriba, otra hacia abajo y una puerta con grabados. Entra por el pasillo que va hacia abajo. Al final hay un zona muy amplia con la Puerta del Poder en la parte opuesta y dos plataformas móviles















enormes en el foso que tienes justo debajo (B). Baja flotando hasta la de la izquierda. Gira a la derecha, avanza hacia abajo y cruza por el boquete por el que verás un embarcadero. Mira hacia abajo y flota hasta el embarcadero. A tu izquierda verás un pasillo y más allá una plataforma móvil (C). Cuando la plataforma se eleve, salta y ve flotando hacia ella. Aterriza encima, gira a la derecha y mata en seguida a la Momia que hay en la plataforma superior. Sube al elevador y, en la sala que hay arriba del todo, dale al interruptor. Vuelve a bajar en el elevador, salta a la plataforma móvil, flota sobre el embarcadero y procura evitar las bolas de fuego que han empezado a aparecer de la pared. Vuelve hacia la sala de las tres salidas.

Atraviesa el pasillo que va hacia arriba. En la sala que hay en lo más alto gira hasta encarar la plataforma alta y mata a las Momias y los bichos. Salta hacia la plataforma del medio y de nuevo hasta la más alta (ya que la del medio se derrumba). Atraviesa la sala del estanque y sitúate sobre la plataforma que sube. Cruza el pasillo de la izquierda y sigue hasta que llegues a una plataforma de madera que se derrumba. Baja flotando y cruza la puerta que hay al fondo del foso. Dale al interruptor y vuelve hasta la plataforma de madera para darle al interruptor que hay al lado, así podrás volver arriba (D). Vuelve hasta la sala de las tres salidas y pasa por la puerta de los grabados (E).

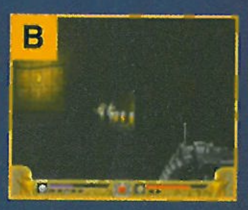
Cruza las salas y puertas hasta que consigas el Símbolo del Poder. Vuelve a la sala de las tres salidas y dirígete por el pasillo que va hacia abajo hasta alcanzar la sala de la Puerta del Poder que hay en el lado opuesto (F). Salta al agujero, abre la Puerta del Poder y encontrarás el Camello. ¡Lo conseguiste!

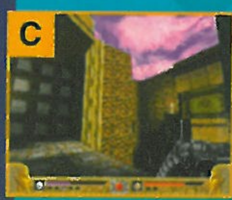
Nivel 13:

El cañón del Nilo

Este nivel es tremendamente confuso. Incluso siguiendo esta guía puedes llegar a perderte. Por lo tanto, cada vez que hagamos referencia a una puerta en concreto o describamos una zona con detalle, anótalo e intenta concentrarte en la ruta que sigas después. Así, cuando digamos que vuelvas a cierto punto tendrás más posibilidades de conseguirlo. Avanza por el pasillo y dispara a las dos Momias. Llegarás a un foso. Baja y métete en el agua. Nada hasta que llegues a tierra firme (cuidado con la piraña). A medida que avances por el pasillo verás una puerta sellada en la derecha (A). Deberás volver más tarde. Sigue recto y un elevador te llevará arriba. Una vez arriba avanza por el pasillo de la izquierda hasta que pases por la Puerta de la Guerra. En la esquina, el muro se abre y aparece una horda de enemigos para atacarte (B). Prepárate para borrarlos del mapa. Sigue caminando hasta que llegues a una abertura en la derecha a través de la cual puedas ver la Puerta de la Tierra. Esta parte es importante (C). Si encaras la Puerta de la Tierra verás una puerta sellada a tu izquierda, un estanque debajo y un interruptor abajo a la derecha. Salta hacia él y acciónalo. Vuelve a saltar hacia arriba y cruza la puerta sellada que se ha abierto aunque sólo por un momento.













Avanza por el pasillo y consigue el Símbolo del Tiempo. Dale al interruptor para volver a abrir la puerta y sal. Deshaz lo andado hasta que llegues al elevador que te trajo aquí, y entonces avanza por el pasillo. Al final se abrirá otra pared (D). Mata a los enemigos y pasa por la Puerta del Tiempo de la izquierda.

Ahora te encontrarás encarando la Puerta del Poder que hay tras un abismo. A la derecha verás una salida (E). Salta y ve flotando hacia la derecha hasta caer sobre una plataforma móvil. A la derecha verás un hueco. Dispara a las urnas, salta dentro del hueco y dale a la palanca que hay dentro. Métete en el agua y bucea por el pasillo que hay debajo. Cuando salgas a la superficie nada hasta que veas una plataforma sobre una columna (F). Sumérgete por detrás para dar con el Símbolo del Poder. Vuelve nadando hacia atrás por el túnel hasta llegar a la Puerta del Poder.

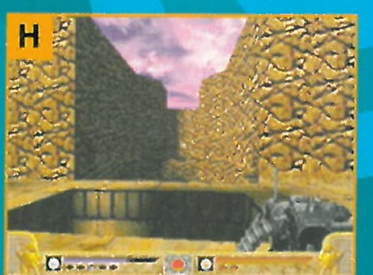
Cruza y verás que te encuentras en una pasarela. A la izquierda hay un pasillo que está bloqueado por una columna. Más allá, a la izquierda, hay otra salida con una plataforma a lo lejos. De momento, olvídate de ella. Cruza la puerta que hay en línea recta. Camina hacia la izquierda y ve hasta el final de la pasarela (G). Salta y dirígete flotando a la derecha hasta entrar en el túnel. Avanza hasta alcanzar el Símbolo de la Guerra.

Vuelve hacia atrás por la pasarela y no pares hasta llegar al elevador por el que entraste al nivel. Sigue un poco más hasta llegar a la Puerta de la Guerra. Crúzala y ve a la derecha. Dale al interruptor que hay en la pared. Déjate caer por el agujero del suelo. Avanza por el pasillo, sobrepasa las bolas de fuego y al final llegarás a una puerta sellada. Déjala atrás y sigue hasta que des con un interruptor. Actívalo y la enorme columna se desmoronará.

Vuelve hasta donde estaba la puerta sellada y crúzala. Continúa hasta que llegues al elevador. Una vez arriba cruza la puerta y volverás a estar en el principio del nivel. Sube con el elevador y ve a la derecha hasta cruzar la Puerta del Tiempo. Salta el foso y pasa por la Puerta del Poder.

En la segunda encrucijada de la izquierda salta hasta la plataforma y luego salta otra vez hasta el siguiente sector donde hay un vacío enorme en el suelo (H). Es el hueco que dejó la columna gigantesca. Sigue recto, déjate caer, da media vuelta y verás dos pasillos a izquierda y derecha. Al final de cada uno hay un interruptor. Acciona ambos para derrumbar las columnas pequeñas. Sumérgete en el agua y retrocede hasta el agujero en el que estaba la columna grande. Avanza hacia la izquierda por esa zona tan estrecha. Esquiva las bolas de fuego y dale a la palanca que hay al final para derribar así la última columna. Vuelve a salir y retrocede cruzando las Puertas del Poder y del Tiempo hasta que llegues a la parte donde, enfrente, encontrarás la Puerta de la Tierra. Tírate al agua y nada por el corredor. Sal del agua para obtener el Símbolo de la Tierra. Vuelve al agua, nada hacia el lugar en el que te sumergiste primero, sal y vuelve hasta el pasillo que hay frente a la Puerta de la Tierra. Salta hacia ella y crúzala. Deberás saltar sobre el enorme foso, pero podrás subirte al techo. Avanza poco a poco hasta que puedas saltar y flotar con éxito. Avanza por el pasillo y darás con el Camello. Nunca pensaste que te alegrarías tanto de ver algo tan feo, ¿verdad?

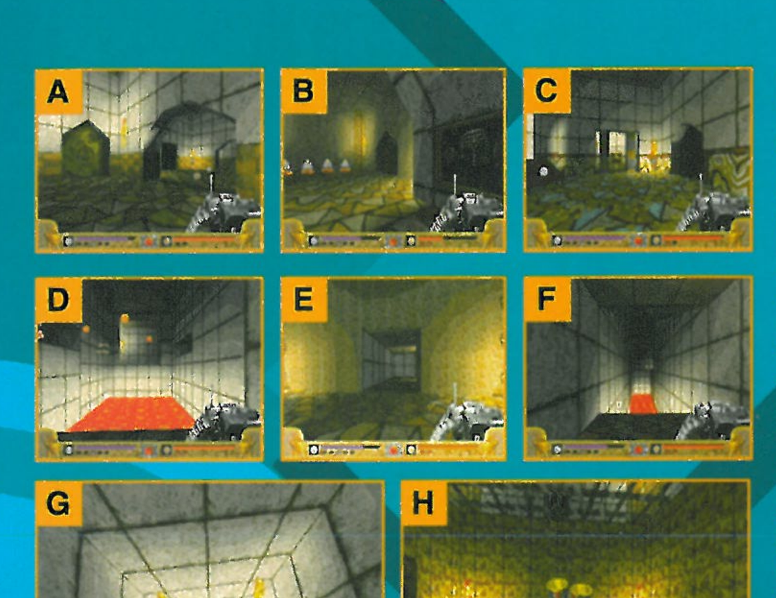




Nivel 14:

El relicario del tesoro de Thoth

Métete en el edificio. En la entrada principal verás tres puertas (A). A tu izquierda está la Puerta del Tiempo, en el centro hay una puerta vieja normal, y a la derecha una puerta sellada. Primero cruza la del medio y dale al interruptor que hay en el muro que está más alejado de la estancia que hay más allá. Vuelve a la en-



trada principal y pasa por la puerta de la derecha que ahora estará abierta.

Baja por el pasillo hasta que llegues a una sala grande. Mata a la Leona (es una de esas chicas en bikini con cara de gato) y luego ve a la derecha hasta pasar por el arco. A la derecha verás la Puerta del Poder, pero todavía no podrás abrirla. ¿Qué haces aquí? Da media vuelta y mira al arco. En un lado verás un interruptor. Acciónalo y toda una pared de la sala que hay más allá se abrirá. Detrás aparecerá el Símbolo del Tiempo. Tómalo y retrocede hasta la entrada principal. Esta vez pasa por la Puerta del Tiempo que hay a la izquierda. Baja por el pasillo, cruza la puerta que hay al final y mata a las tres Leonas de la estancia. Al final de la sala verás el Símbolo de la Tierra tras algunas columnas (C). De momento no te hagas con él. Cruza por la puerta de la derecha. Baja por el pasillo, pasa la puerta del final y entra en una estancia que está repleta de escorpiones y un par de Leonas. Después de dar buena cuenta de todos ellos, ve hacia el final de la sala y cruza la puerta siguiente. Sube con el elevador y sigue por el pasillo, haciendo volar por los aires todas las ollas en llamas que encuentres a tu paso. En la sala siguiente hay un montón de bolas de fuego pululando por ahí, y al final se encuentra el Símbolo del Poder (D). Espera a que las bolas de fuego más próximas hayan pasado y entonces salta y ve flotando hasta el Símbolo del Poder. Da media vuelta y salta de vuelta, pero ten cuidado con las dos Leonas que han aparecido. Después, vuelve a la entrada principal y avanza de nuevo por la salida de la derecha. Ahora podrás cruzar la Puerta del Poder por la próxima sala a la que llegues. Pasa por la puerta que hay al final del pasillo. Aquí está la Puerta de la Tierra, pero todavía no puedes cruzarla. Ve hasta el final de la sala, cruza la puerta y sube con el elevador (olvídate del campo de fuerza verde de la izquierda, ya te ocuparás de eso más adelante). Cuando llegues arriba, gira a la izquierda y entrarás en otra sala repleta de escorpiones y Leonas. Mátalos a todos y ve hacia el final de la estancia hasta quedar al lado del pasillo, pero no entres en él. ¿Puedes ver esa mancha verde que hay en el suelo? Es importante (E). De todos modos, continúa por el pasillo, ve hacia la derecha y verás que el suelo más abajo, en el pasillo, está cubierto de lava (F). ¡Y POR AHORA NO PUEDES SALTAR POR ENCIMA! Así que vuelve hasta el principio del pasillo justo donde estaba la mancha verde y coloca allí una Bomba Amun. Por arte de magia, verás cómo se ha abierto un agujero secreto. Déjate caer por él y sigue por el pasillo hasta el final. Allí verás otro foso y en el fondo el Símbolo de la Tierra dando vueltas (G). Baja para hacerte con él. Ahora ya puedes darle al interruptor de la pared que hace retroceder a los pilares que tapaban el Símbolo de la Tierra.

Vuelve a la entrada principal y te darás cuenta de que saldrás por la Puerta del Tiempo. Vuelve a pasar por la puerta de la derecha, y no pares hasta que llegues a la Puerta del Poder y la cruces. Sigue y no te detengas hasta llegar a la estancia en la que, a mano derecha, veas la Puerta de la Tierra. Crúzala también y en la sala siguiente darás con los Brazaletes Protectores para tobillos (H). Gracias a ellos, podrás caminar sobre la lava y el lodo tóxico sin perecer al instante. Ahora vuelve a bajar por el pasillo de la izquierda hasta que llegues a la salida que te conduce de vuelta a Ramses. Y, ya has completado otro nivel.

Nivel 15:

Santuario de Karnak

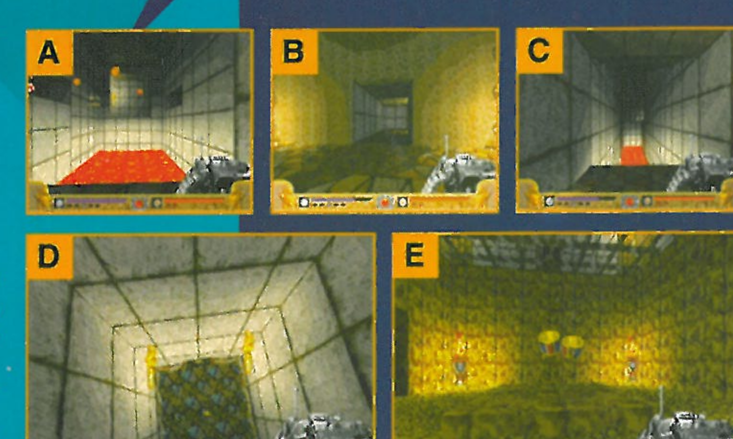
Avanza por el pasillo que hay al principio del nivel hasta que llegues a una puerta muy suntuosa. Crúzala y dale al interruptor del suelo para abrir el muro que hay más allá. Mata a los Perros y sigue por el pasillo hasta que llegues a una encrucijada desde la que podrás ver la Puerta de la Guerra. Gira por el pasillo de la derecha, ve hasta el final y encontrarás el Símbolo del Tiempo. Vuelve atrás, cruza la Puerta de la Guerra, ve por el pasillo en el que hay un Perro y cruza la Puerta del Tiempo que encontrarás al final. Continúa, sube la cuesta, mata al Perro y echa un vistazo a esta zona de lodo tóxico (A). Hubieras muerto de no ser por los Brazaletes Protectores que te salvaguardan de semejante porquería. Rodea esta zona de lodo hasta el final y darás con el Camello. Pero antes hay una escalera de caracol a tu derecha. Sube hasta arriba y encontrarás reforzadores de energía y munición. No estaría mal que los consiguieras ya que el próximo nivel es de armas tomar.



Nivel 16:

El pantano Heket

Al principio del nivel te encontrarás encarando un Camello que está sobre una charca. Baja por el pasillo de la izquierda y encara la torre enorme que tiene una rejilla en la parte delantera (A). Vuélala con una Bomba Amun y verás que escondía un reforzador de armas. Desde esta área principal hay tres salidas. Si encaras la torre, verás que tienes una a la izquierda, una Puerta del Tiempo justo detrás de la torre y una puerta a la derecha. Primero cruza la puerta de la izquierda. Ve por el camino y mata a las Leonas que entorpezcan tu camino. Al final hay un túnel que te conduce hacia abajo y a la derecha. Baja y verás una abertura a la derecha y un montón de bolas de fuego pululando por el aire. Si miras abajo podrás ver el Símbolo del Tiempo (B). Baja flotando para conseguirlo y mata sin más demora a la Leona que aparecerá. Ahora vuelve a saltar hasta el pasillo desde el que bajaste flotando y vuelve hasta el área principal. Esta vez cruza la Puerta del Tiempo. Más allá encontrarás el Bastón Cobra. Mira por el agujero que hay en medio del suelo. Déjate caer en el agua y nada dentro del túnel en el que hay un interruptor. Este interruptor abre el callejón sin salida que hay delante. También hay un agujero en el techo antes de llegar al callejón (C). Sube hasta dicho agujero para hacerte con el Símbolo del Poder. Vuelve a bajar, dale al interruptor y aventúrate por el callejón sin salida que ya ha dejado de serlo. No pares de nadar hasta que llegues al principio del nivel. Vuelve a la gran torre y esta vez vuelve a tomar la salida de la izquierda. Sigue avanzando y olvídate del agujero de la derecha por el que se veían las bolas de fuego. Sigue andando y cruzarás varias puertas hasta llegar a la Puerta del Poder. Crúzala. En esta parte hay una puerta a la izquierda y una cuesta un poco más adelante. Abre la puerta de la izquierda y dale al interruptor que hay más allá, el delirio de las bolas de fuego. Ahora sube por la cuesta, esquivando las bolas de fuego y a los malos. Cruza la puerta si-



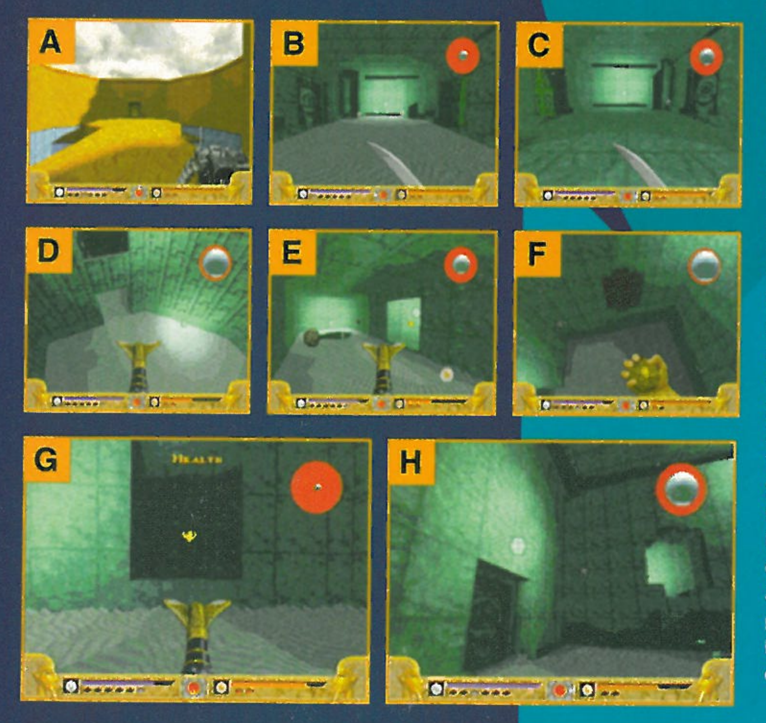


guiente, avanza por la plataforma, cruza otra puerta y encontrarás el Símbolo de la Guerra. Tómalo y mira hacia abajo. Esa zona te será familiar, así que déjate caer en el agujero por la izquierda y vuelve al área principal, donde estaba la torre. Esta vez cruza la puerta de la derecha. Sigue el camino hasta que llegues a un tramo de la pared que tiene una mancha marrón (D). Vuélalo y atraviésalo para encontrar así la puerta de la Guerra. Verás que a la derecha hay una bajada. Ve por ella y cruza la puerta. Llegarás a un lodazal considerable. Salta y ve flotando hacia la izquierda hasta alcanzar una plataforma. Cruza la puerta. Darás con una sala en la que hay una torre y algunas plataformas con interruptores (E). Acciona el de la izquierda, después el de la derecha y corre hasta entrar en la torre para poder cruzar la puerta que se abre sólo un instante y que está dentro. Ahora el juego se vuelve un poco aburrido, pero debes seguir por las plataformas, saltando agujeros y abriendo puertas cada vez que sea necesario. Al final, llegarás a otra torre enorme. Rodéala, cruza la puerta y pasa a una sala que está invadida por bolas de fuego. Salta cuando puedas y ve flotando hasta la plataforma del otro extremo. El camino que debes seguir es por aquí, así que no pares hasta que llegues al Símbolo de la Tierra. Después vuelve hasta el área principal y cruza la Puerta del Tiempo. Cruza después la Puerta de la Tierra y encontrarás el Camello. No está mal, ¿no?

Nivel 17:

El palacio hundido

En este nivel empezarás situado en una gran sala redonda, rodeado de agua y con la Puerta del Poder justo delante tuyo (A). Bajo el agua hay dos puertas, una a la derecha y otra a la izquierda. Ambas conducen a unas antecámaras que están infestadas de minas de proximidad, una clase de minas que explotan cuando te acercas a ellas. Para deshacerte de semejante molestia (están por todo el nivel, así que puedes usar la misma táctica cada vez que des con una), lo que tienes que hacer es lanzar una Bomba Amun a una (o utilizar el bastón Cobra) para hacerla estallar. Esta primera explosión provocará una reacción en cadena y todas las demás también estallarán. Si queda alguna, tan sólo tienes que insistir con más bombas Amun o el bastón Cobra. En la antecámara izquierda hay una puerta normal y la Puerta del Tiempo (B). En la de la derecha hay otra puerta normal y la Puerta de la Tierra (C). Introdúcete primero en la de la izquierda y cruza la puerta. Limpia la sala de minas y sumérgete hasta el fondo (D). Cruza el pasillo hasta entrar en la sala siguiente. Vuelve a limpiarla de minas. En el fondo hay una ventana a través de la cual puedes ver el Símbolo del Poder. Ve directamente hacia arriba por el agujero, atravesando el pasillo, y hazte con el Símbolo del Tiempo que hay en el hueco de la izquierda (E). Sigue bajando y pasa por el siguiente agujero. Cruza el túnel hasta que llegues a una estancia muy alta y enorme. Vuelve a la superficie para tomar aire. Sobre la superficie encontrarás el Símbolo de la Guerra, pero no puedes alcanzarlo. Cerca del fondo hay dos puertas selladas. A mitad de camino hacia el fondo hay otra puerta. Crúzala. Te conducirá a la antecámara de la derecha. Vuelve a la antecámara de la izquierda y pasa por la Puerta del Tiempo. Al final del pasillo corto hay otra estancia muy alta en la que podrás ver la Puerta de la Guerra en el fondo y una mancha en la pared (F). Vuela la pared en ese punto para abrirla y pasa por ahí. En la parte más alta de esta cámara hay una bolsa de aire por si te hace falta. Ve hasta el fondo y pasa por la puerta cuadrada. Aquí encontrarás el Símbolo de la Tierra (G). Ahora vuelve hasta la estancia principal desde la que empezaste este nivel. Pasa a la antecámara de la derecha y cruza la Puerta de la Tierra. Avanza por el pasillo hasta que llegues a la sala alta. Sube y sal del agua. Cruza la puerta para hacerte con el Símbolo de la Guerra. Vuelve al principio, entra en la cámara de la izquierda y pasa por la Puerta del Tiempo. Ve a la siguiente estancia y baja hasta el fondo hasta que llegues a la Puerta de la Guerra (H). Crúzala y sigue bajando por el agujero que hay en el suelo. Ve hasta el fondo y avanza por el pasillo. Cruza la puerta que hay al final y entrarás en una cámara muy alta. Aquí tienes otra bolsa de aire arriba del todo. Sumérgete hasta el fondo, avanza por el pasillo y en la sala que hay al final verás una plataforma muy cerca de la parte más alta. Ahí se encuentra el Símbolo del Poder. Tómalo y sal corriendo por una de las dos enormes puertas que hay en la pared de delante. Si tardas mucho quedarás atrapado y te ahogarás. Si has conseguido cruzar una de las puertas, ve hacia arriba por el foso y al final podrás salir del agua. Retrocede hasta el área principal y cruza la Puerta del Poder. Dobla la esquina y encontrarás el Camello.



Nivel 18:

Campo de esclavos desierto

Este nivel comienza y, básicamente, se desarrolla en una zona en la que hay una torre de forma octogonal enorme. Alrededor de la parte exterior de la primera planta de la torre hay cuatro salidas. Corresponden al Camello con el que llegaste a la Puerta del Tiempo, a la Puerta de la Tierra y a una puerta normal con algunos grabados. Ésta es la que debes cruzar en primer lugar. Al hacerlo, mata a todos los escorpiones y entonces pasa por la siguiente puerta grabada. En esta zona tan basta, mata a los malos y después gírate para encarar una puerta muy grande (A). Dale al interruptor que hay en el suelo para abrir la puerta y mata a las Leonas. Aquí encontrarás un reforzador de armas.

Después continúa avanzando por esta zona y darás con otro mecanismo interruptor/puerta. Debes actuar igual que antes, pero en esta ocasión, una vez hayas matado a todos los malos, puedes recoger el Símbolo del Poder y volver atrás hasta el área principal desde la que empezaste este nivel. Si te preguntas adónde ha ido a parar la Puerta del Poder, te diremos que ahora está dentro de la torre, así que debes buscar la puerta y cruzarla (B). Cuando lo hagas, mira hacia arriba y verás una plataforma en la que descansa el Camello que te conduce a la salida. Vaya jugarreta. Esta sala es complicada. Al entrar, hay una puerta cerrada arriba a la izquierda, abajo hay un pasillo tapiado y enfrente, bajo tus pies, un largo túnel que esconde un interruptor al final. Lo que debes hacer es dejarte caer hasta la parte más baja de la estancia y avanzar por el túnel (C). Después, debes actuar con rapidez. Dale al interruptor, gírate y vuelve corriendo por el túnel hacia la abertura que acaba de aparecer justo delante. Dentro hay otro interruptor. El problema es que la puerta se ha cerrado al entrar tú. Lo que debes hacer es encarar el interruptor, con la espalda pegada a la puerta para cuando empiece a abrirse, accionar el interruptor, salir, saltar sin demora a la derecha, después hacia arriba y un poco a la izquierda y, a continuación, volver a saltar hacia arriba y a la derecha para cruzar la puerta. En esta sala encontrarás el Símbolo del Tiempo y otro interruptor en el suelo. Hazte con el Símbolo del Tiempo, acciona el interruptor y se abrirá una puerta en la parte de atrás (que, por cierto, liberará a unas Leonas). Acaba con ellas y dale al interruptor que hay en la parte trasera de la estancia para abrir la puerta por la que entraste. Vuelve al área principal y pasa por la Puerta del Tiempo. En el extremo opuesto de la sala, a la derecha, hay un puerta tapiada. Con una bomba Amun no te costará mucho abrirla. Avanza por el pasillo y cuando llegues a una sala pequeña salta hacia arriba y rodéala hasta la puerta. Crúzala y llegarás a un espacio abierto muy grande. Ejecuta un gran salto para llegar a la plataforma que tienes enfrente. Cruza la puerta, baja por el pasillo y cuando hayas cruzado la puerta siguiente te encontrarás en el segundo nivel del área de salida principal (D). Aquí arriba está la puerta por la que has entrado, dos puertas más con grabados y la Puerta de la Guerra. Ve por la puerta que queda a la derecha de la Puerta de la Guerra y dale al interruptor que hay en el suelo para deshacerte de los pilares que puedes ver por la ventana que hay más adelante.











Vuelve a salir y déjate caer de nuevo hasta el nivel del suelo. Vuelve a pasar por la puerta grabada, salta hacia arriba y pasa por el agujero del techo (E). Cruza la puerta siguiente y aún otra más, salta hacia arriba y pasa por otro agujero en el techo y cruza la próxima puerta. En la sala siguiente hay un agujero en el suelo y otro en el techo. Sitúate en el borde del orificio e impúlsate hacia el agujero de arriba. Cuando subas, acuérdate de impulsarte hacia delante o hacia atrás para no caer irremisiblemente por el hueco. Cruza la puerta, entra en el pasillo que hay en el extremo opuesto y al final mira hacia abajo por el foso que hay en el suelo. Espera hasta que una bola de fuego se estrelle contra la pared y entonces déjate caer. Muévete sigilosamente a un lado. La sala que viene ahora es muy complicada. A tu izquierda hay una puerta y tras ella, y bloqueado por varias columnas, se encuentra el Símbolo de la Tierra. En la sala principal debes saltar sobre los delgados rebordes que rodean a las enormes columnas naranjas (F). Busca el pasillo que te conduce a un interruptor que hay en el suelo bajo algunas columnas. De momento, no lo actives. Vuelve a salir y verás como una de las columnas naranjas te muestra un interruptor. Si lo accionas se abrirá la pequeña puerta que hay arriba, en el otro extremo de la sala (G). Aparecerá otro interruptor. Acciónalo, da media vuelta y vuelve al interruptor del suelo (H). Acciónalo y podrás conseguir el Símbolo de la Tierra. Vuelve a la sala principal. Pasa por la Puerta de la Tierra. Justo a tu derecha hay un interruptor. Acciónalo y corre hacia el interruptor del suelo, sube y vuelve por una de las dos puertas (izquierda o derecha) que hasta este momento estaban selladas. Sigue subiendo (cuidado con las bolas de fuego) y recoge el Símbolo de la Guerra. Pronto volverás a estar en el área principal. Localiza la Puerta de la Guerra, crúzala y salta sobre el foso hasta dar con el Camello.







Nivel 19:

La senda de Selkis

Sube por el pasillo y desenfunda tu armamento para acabar con las dos Momias. Avanza hacia la parte derecha de la sala, mata a las Leonas y dale al interruptor que hay en el hueco. Cruza hacia la parte izquierda de la sala, mata a la Momia y a las Leonas y dale a la palanca que hay en el segundo hueco (A). La columna del centro de la sala se derrumbará. Déjate caer por el agujero. Avanza por el pasillo. En la sala siguiente, dispara a las ollas en llamas para matar a la Momia (B). Dispara también a las Momias de la derecha. Verás tres salidas: una a la izquierda, otra delante y una a la derecha. En primer lugar ve por la de la derecha. Mata a las Leonas y recoge el Símbolo del Poder que hay en esta sala.

Vuelve a salir y esta vez decídete por la salida de la izquierda que da a la Puerta del Poder. Atraviesa el pasillo que está anegado en lava (C). Salta hasta la plataforma, gira a la derecha y salta hasta la plataforma siguiente para hacerte con el Símbolo de la Guerra. Vuelve hacia atrás saltando y evita las bolas de fuego que han empezado a hacer de las suyas. Vuelve al área principal y esta vez pasa por la salida central que te conduce a la Puerta de la Guerra. Crúzala y mata a las Leonas. Al final del pasillo hay una salida a la izquierda (D). Espera a que paren de pulular las bolas de fuego y entonces corre hasta la sala siguiente (E). Mata a todos los enemigos y cruza la puerta que hay en el extremo opuesto. Avanza por el pasillo hacia arriba, acciona el interruptor que hay en el suelo (ten cuidado con las bolas de fuego) y cruza la puerta. Ahora estás en el nivel superior de la sala previa. En esta sala hay dos puertas más y cada una de ellas tiene un interruptor al lado. Sin embargo, cada uno de los interruptores abre la puerta que hay en la esquina opuesta. Te hablaremos de ellos en el orden en que se supone que deben ser activados, así que prueba con ambos y llega a tus propias conclusiones. Dale al interruptor y salta deprisa hasta el otro lado de la sala para cruzar por la puerta. Mata a la Leona, baja por el pasillo y reincorpórate. Mata a la Momia que se interpone en tu camino. Sigue avanzando y dale al interruptor que hay en el suelo y que abre la puerta. Saldrás a una pasarela que está en lo más alto de la sala de la que acabas de venir (F).

Debes cruzarla con rapidez o de lo contrario la puerta que hay en el otro extremo se cerrará. Cruza la puerta y recoge el Símbolo de la Tierra. Retrocede y sal, baja un nivel y esta vez dale al otro interruptor para pasar por la otra puerta.

Después de luchar incansablemente contra un montón de enemigos, llegarás a la Puerta de la Tierra. Crúzala y déjate caer por el agujero que hay en el suelo. Caerás sobre una isla de piedra rodeada de lava (G). Salta y baja flotando hacia el pasillo ancho hasta aterrizar en la plataforma siguiente. Déjate caer sobre esa parte verde que hay a la izquierda. Da media vuelta, salta y levita hasta la siguiente parte verde que hay tras la esquina. Vuelve a hacer lo mismo hasta el siguiente trocito verde y después repite de nuevo (H). Salta y ve flotando hasta la plataforma siguiente sobre la que hay dos Momias. Mátalas y justo delante tuyo verás al Camello. Y, ya lo tienes, fiera.



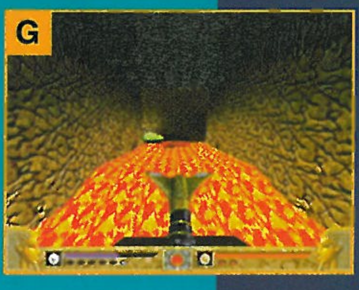
















Nivel 20:
La madriguera de Selkis

Es un nivel corto pero terrorífico. Un nivel con Jefe. Recorre la pasarela hasta la puerta abierta. Baja por el tramo de escaleras circular y atraviesa la puerta. Ve detrás del pilar del Faraón y cruza la puerta. Déjate caer por el agujero que hay en el suelo y te encontrarás en la Madriguera. Recorre el lugar y recoge todos los reforzadores que puedas. Al final, te encontrarás cara a cara con Selkis (A), que no sólo es rápida sino que además es capaz de lanzarte escuadrones de demonios. Mantén las distancias. Habita en un área circular. Si la ves, corre en dirección contraria. Cuando la tengas a distancia descárgale una buena cantidad de munición y huye de las atrocidades que te habrá escupido. Parece que nunca se vaya a acabar, pero, al final, morirá. Sin embargo, cuando muere suelta un montón de escorpiones que tendrás que exterminar antes de abandonar el nivel. Al final encontrarás el Cetro de Kilmaat, que te permitirá atravesar los verdes campos de fuerza.



Nivel 21:
El Santuario de la montaña de Sobek

De vuelta al Santuario. Baja desde el principio por el corredor y gira a la derecha. Entra en la estancia que hay al final, cárgate al Perro de la derecha y recoge todos los reforzadores que encuentres por ahí. Cruza la puerta, mata a las bestias y entra por la puerta siguiente. Apresúrate a acabar con los perros que saldrán a tu derecha y abandona la habitación por la puerta de la izquierda. Te encontrarás en un largo corredor exterior que ya conoces bien (A). Deshazte de todos los monstruos y ve hasta el final. Verás un campo de fuerza verde a la izquierda. Ahora que ya tienes el Cetro (o como se diga) de Kilmaat, ya puedes pasar a través del campo. Mata al Perro, sal por el Camello y, ya puestos, como tienes el báculo, quizás quieras echar un vistazo a los trucos del mes pasado y volver a los niveles anteriores en busca de los lugares que estaban protegidos por los campos de fuerza. Algunos sólo contienen reforzadores, pero como mínimo en uno encontrarás un valioso Ankh. Necesitarás energía extra para niveles superiores.



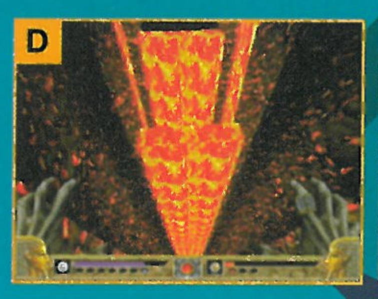
Nivel 22:
Campos de lava

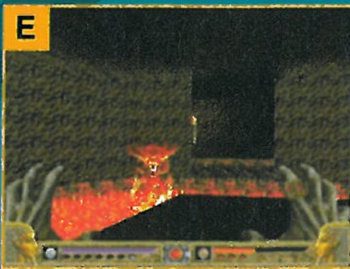
Ve hacia delante desde el principio y sube la cuesta a la derecha. Sigue la pasarela hasta que veas las dos estatuas debajo a la derecha. Desciende hasta ellas. Del magma surgirá una bestia de lava. Si te apetece, mátala y, si no, puedes limitarte a esquivar sus bolas de fuego. Baja hasta el interruptor de la derecha (A) y púlsalo. La puerta que se encuentra a su izquierda se abrirá. Camina hacia delante y recoge el Anillo de Ra. Otra puerta se abrirá frente a ti. Crúzala, cárgatelo todo y pulsa el interruptor que hay al final. Sal y vuelve a la pasarela. Sube por ella hasta el final y atraviesa la puerta abierta (la abrió el último interruptor que pulsaste). Sigue el corredor y llegarás a otra pasarela. A la izquierda verás una plataforma móvil. Ésta te conducirá a una de las piezas del transmisor, pero ya hablaremos de eso más adelante. Sigue el paseo hacia arriba y divisarás un interruptor que hay abajo a la derecha (B). Éste abre otra puerta que se encuentra al final de la pasarela. Este interruptor es temporal, así que tienes que ser rápido. Salta abajo, pulsa el interruptor, gira a tu derecha y salta hacia arriba hasta la plataforma. Salta arriba a la derecha hacia el paseo y dirígete a la puerta. Crúzala y sigue el corredor hasta que salgas a un gran espacio abierto con un enorme volcán (C). Esta parte es muy dura y no tendrás mucho tiempo para reaccionar. Lee atentamente todo lo que tenemos que decirte, pero aparte de eso, necesitarás un poco de práctica para conseguirlo. Desciende al interior del volcán y flota hacia abajo. Verás que la lava fluye hacia un gran agujero. Flota a través de este hueco y ve empujando hacia arriba. Si no lo haces así, te hundirás demasiado y te será difícil superar la siguiente fase. Sigue el tortuoso corredor (si empujas lo suficiente deberías casi chocar contra el techo). Pronto llegarás al final donde encontrarás tres pozos. Ignora los dos primeros y desciende por el último (D). Antes hay una pequeña cumbre, que es por lo que necesitabas mantenerte elevado. Flota hacia abajo por este pozo vertical y recoge los reforzadores que encuentres en tu descenso. Sigue el siguiente corredor que hay abajo y alcanzarás un pozo vertical muy estrecho con las paredes cubiertas de magma. Tienes que posicionarte con precisión y dejarte caer por él. Tendrás que intentarlo unas cuantas veces. Cuando lo tengas bien apuntado, cae rápidamente para evitar posibles golpes y, entonces, cuando estés a punto de llegar al fondo, pulsa el interruptor flotante. Abajo verás una arena circular rodeada por una gran masa de magma. Hay varias puertas cerradas y tres bestias de lava (E). Tienes que matarlas, así que repasa los trucos del principio de esta guía. Cuando te hayas encargado de los dos primeros, dos de las puertas se abrirán revelando reforzadores de Arma y de Salud (F, G). Si estás agotado por la lucha, salta a través y hazte con estos reforzadores. Cuando estén todos muertos, se abrirá la puerta del final. Crúzala y recorre el pasillo hasta que veas una puerta cerrada (H). No sabemos para qué sirve, así que ignórala. Continúa a través del corredor y al final llegarás al Camello.


A


B


C


D


E

*En la última parte, que te ofreceremos próximamente, te daremos las claves para que consigas finalizar el juego. No desesperes. Ya falta poco.

Súper Puzzle Fighter II Turbo

A primera vista, parece una idea ridícula para un juego. Pero, en el fondo, es un huracán de diversión. Aquí tienes algunos trucos para convertirte en todo un campeón.

Introducción

Es un juego atípico, pero una vez te acostumbres a semejante rareza, necesitarás algo de ayuda para llegar a ser un Puzzle Fighter de primera, y para eso hemos pensado en esta guía. En los primeros textos, te detallamos los ataques más potentes, lo que puedes conseguir si los utilizas, cuáles son los mejores jugadores y todos los movimientos que hacen servir cuando atacan. También te ofrecemos información muy útil sobre el mando que deberías utilizar. A continuación, tienes todas las claves que te permitirán acceder desde el inicio del juego a Akuma, Devilot, Dan y un par de personajes extras más.



Por último, te ofrecemos los rasgos generales de cada uno de los personajes: sus puntos débiles y fuertes y algunos consejos tácticos que debes utilizar cuando juegues con ellos o contra ellos.

Valor de los ataques

Saber el valor exacto de la destrucción que produce cada gema puede ser de gran ayuda en *Puzzle Fighter*. Las gemas simples (*single*) valen 1, las de Choque (*crash*) 1 y las Contador (*counter*) 0,5. Las súper gemas (*power*) forman un grupo aparte. Una súper gema de 2x (algo) te permitirá anotarte el doble del número total de gemas. Por ejemplo, una gema de 2×4 (8 gemas) servirá para anotar 16. Una gema de 3x (algo) contará tres veces el número total de gemas. Sin embargo, las columnas altas tienen más valor porque están más cerca del borde superior de la pantalla, así que, por ejemplo, una columna de 2×12 puede anotar 70 en lugar de 48. Golpear con el diamante puede ser un tanto inútil, ya que sólo conseguirás 0,5 por cada gema contador y 1 por todo lo demás. Es mejor esperar para hacer colisionar gemas. Una vez dicho esto, utiliza los diamantes cuando estés cerca del límite superior de la pantalla, ya que consigues puntos extra y te dará un tiempo de respiro.







Si consigues desquitarte de un ataque y reducirlo al 50% o menos de su valor original, suelen aparecer las gemas contador y empezar a contar desde tres en lugar de cinco. ¡Muy inteligente!

Objetos que caen



Ésta es una parte muy compleja, así que no lo explicaremos todo. Simplemente te diremos que las gemas caen siguiendo un algoritmo loco. No obstante, caen de izquierda a derecha dependiendo del espacio de las columnas. Por ejemplo, un ataque de seis en una pantalla vacía hará caer una gema por columna. Un ataque de siete hará caer una por columna y una en cualquiera de las seis columnas. Cualquiera que tenga que caer en una columna completa porque no tenga otra opción queda descartada. ¿Qué puedes conseguir? La mayor parte de las gemas caen en la izquierda, así que construye un par de grandes torres en este lado, destrúyelas en cadena y conseguirás una ventaja considerable sobre tu rival.

Ránking

¿Quién es el mejor? ¿Quién es el peor? Nuestras fuentes bien informadas han elaborado la siguiente lista:

1. Ken
2. Hsien Ko
3. Akuma
4. Devilot
5. Donovan
6. Sakura
7. Morrigan
8. Felicia
9. Ryu
10. Dan
11. Chun Li



«No es justo»



La vida rara vez es justa, y nunca mejor dicho en este juego. Si cada jugador recibe las gemas de colores en la misma disposición, sería lógico pensar que imitando los movimientos de tu rival todo debería ir sobre ruedas. Pues no. Si te estás defendiendo, tu puntuación de contraataque se reduce a la mitad. Si su ataque es de 10, deberás contraatacar con 20 para anularlo. Además, por alguna razón injusta, dos jugadas iguales favorecen al jugador Uno.

Personajes escondidos



A todos nos encantan los desafíos, pero después de un día de perros, si podemos hacer trampa, la hacemos. Aquí tienes los códigos para acceder a los personajes escondidos.

Juega con Akuma como jugador Uno
Sitúa el cursor en Morrigan, mantén pulsado SELECT e introduce ABAJO, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, CÍRCULO.

Juega con Akuma como jugador Dos
Sitúa el cursor en Felicia, vuelve a mantener pulsado SELECT e introduce ABAJO, ABAJO, ABAJO, DERECHA, DERECHA, DERECHA, CÍRCULO.

Juega con Devilot como jugador Uno
Sitúa el cursor en Morrigan, mantén pulsado SELECT e introduce IZQUIERDA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, ABAJO, ABAJO, ABAJO. Cuando el tiempo llegue a diez, pulsa CÍRCULO.

Juega con Devilot como jugador Dos
Sitúa el cursor en Felicia, mantén pulsado SELECT e introduce DERECHA, DERECHA, DERECHA, ABAJO, ABAJO, ABAJO. Cuando el tiempo llegue a diez, pulsa CÍRCULO.

Juega con Dan como jugador Uno
Sitúa el cursor en Morrigan, mantén pulsado SELECT e introduce IZQUIERDA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, ABAJO, ABAJO, ABAJO, CÍRCULO.



Juega con Dan como jugador Dos
Sitúa el cursor en Felicia, mantén pulsado SELECT e introduce DERECHA, DERECHA, DERECHA, ABAJO, ABAJO, ABAJO, CÍRCULO.

Juega con la hermana de Hsien Ko como jugador Uno
Sitúa el cursor en Morrigan, mantén pulsado SELECT, desplaza el cursor un cuadrado a la derecha y pulsa CÍRCULO.

Juega con la hermana de Hsien Ko como jugador Dos
Sitúa el cursor en Felicia, mantén pulsado SELECT, desplaza el cursor dos cuadrados a la izquierda y pulsa CÍRCULO.

Juega con Amanda como jugador Uno
Sitúa el cursor en Morrigan, mantén pulsado SELECT, desplaza el cursor dos cuadrados a la derecha y pulsa CÍRCULO.

Juega con Amanda como jugador Dos
Sitúa el cursor en Felicia, mantén pulsado SELECT, desplaza el cursor un cuadrado a la izquierda y pulsa CÍRCULO.



Selección de nivel
Después de escoger a tu personaje, mantén pulsado L2, R2 y SELECT y elige el nivel de dificultad. Mientras aprietas L2, R2 y SELECT, pulsa una de estas combinaciones:

Sakura = TRIÁNGULO, Chun Li = ABAJO, Dan = Ningún botón, Morrigan = ARRIBA, Donovan = CÍRCULO, Felicia = CUADRADO, Hsien Ko = CRUZ, Devilot = R1, Ryu = IZQUIERDA, Ken = DERECHA, Akuma = L1.

Ryu



Frase favorita
«Todo es demasiado fácil... Todavía no conoces el encanto de las bombas.»

Pros
Los modelos de columna de Ryu hacen que pueda bloquear áreas de la pantalla de su rival con facilidad.

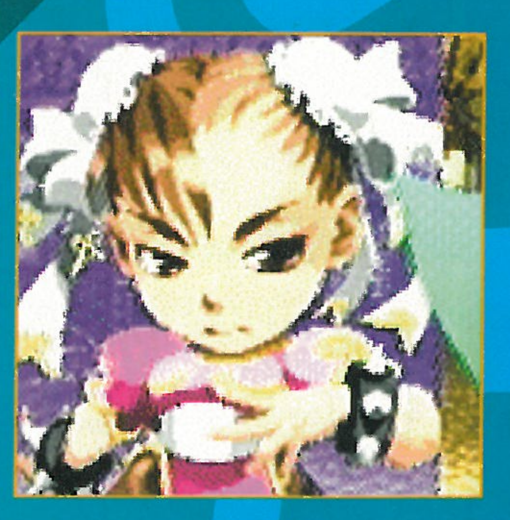
Contras
Este pobre hombrecillo del pañuelito en la cabeza puede acumular cadenas y torres de proporciones desmesuradas.

Tácticas
Al principio parece muy bueno, pero cuanto más juegas con él más te percatas de que es una pifia. Sus columnas parecen ser su punto fuerte, pero el rival puede construir una cadena de tres o cuatro y deshacerse de varias columnas de un solo golpe, derrotando a Ryu con facilidad. Sin embargo, si te gustan los desafíos, no está mal.

Ryu como rival
No debe darte grandes quebraderos de cabeza. Ni siquiera cuando te enfrentes a él te creará grandes problemas. Su fuerza se limita a un constante goteo de bloques que te envía sin cesar. Como mucho, puede llegar a aburrirte. Para contrarrestar sus ataques, asegúrate de que los bloques de tiempo se alinean de forma horizontal con los bloques de impacto en medio y reducirás a cenizas a este hombrecillo en cuestión de segundos.



Chun Li



Frase favorita
«Lo siento, pero no sé dar puñetazos.»

Pros
Veamos, tiene que haber algo más aparte de su aspecto encantador... Pues no, es un eslabón muy débil en la cadena de *Puzzle Fighter*.

Contras
Sus gemas contador hacer aparecer súper gemas en su oponente. Además, es muy fácil construir torres múltiples en su contra y arruinar por completo su existencia.

Tácticas
Pocos consejos podemos daros para esta perdedora. No para de provocar súper gemas todo el tiempo, lo que hace muy difícil salir victorioso con ella. Sin embargo, es entretenida y puede llegar a hacer columnas muy altas para desatar sus potentes combos de patadas.







Chun Li como rival

No necesitarás muchos trucos para defenderte de ella. Te enviará un montón de gemas enormes que te permitirán destruirla. Sin embargo, puede acumular grandes torres y propinarte una buena patada, por lo que en este caso más vale prevenir que curar. Ataca pronto, desbarata sus planes y la tendrás atolondrada durante el resto de la partida. Es divertida, pero no le pidas nada más.

Sakura



Frase favorita

«Eres inteligente, rápida y graciosa. No, espera un momento. ¡Esa soy yo! Ja, ja, ja.»

Pros

Sakura es magnífica para acabar con un buen número de construcciones. Le cuesta conseguir series largas, pero la combinación horizontal y vertical es una gran ayuda para compensar esta debilidad.

Contras

Es más fácil enfrentarse a sus filas de dos colores que a las de cuatro de Ken. Si juegas por las esquinas puedes llegar a hacer series largas.

Tácticas

Sakura es un personaje ideal. Utiliza tácticas similares a las de Ken. Sus movimientos de bloqueo pueden desbaratar los planes de cualquiera. Es excelente en todos los aspectos, aunque un poco más vulnerable a la explotación que Ken.



Sakura como rival

Es buena, pero tiene algunos puntos débiles. Aprovecha sus esquinas para acumular bloques. Si te enfrentas a ella en los niveles finales, suele atacar con movimientos





rápidos y agudos. Si le permites este juego ya puedes despedirte. El truco consiste en empezar construyendo un par de bloques grandes para destruirlos después con una cadena doble. ¡Suerte!

Ken



Frase favorita

«Ya he probado la diferencia que hay entre tú y yo. ¡Ahí va eso!»

Pros

Ken dispone de un buen arsenal de gemas contador, y es difícil hacer que acumule series largas. Sus ataques medios son prácticamente imparables. Consigue desbaratar los planes del contrario con facilidad y posee una buena gama de ataques.

Contras

Los pequeños ataques pueden hacer que Ken se muestre vulnerable ante series largas y los contraataques del rival.

Tácticas

Es un jugador sólido, sobre todo contra rivales cuya pantalla presenta desniveles. Es genial para rellenar huecos y evitar series largas. Si evitas los ataques pequeños es un hueso duro de roer.



Ken como rival

De la misma forma que lo haría una persona que jugara con Ken, cuando el ordenador lo controla, nuestro héroe rubio juega la partida a largo plazo, construyendo enormes ataques envenenados que le llevan un buen rato. Si lo tienes como rival, evita planear la construcción de grandes bloques o largas cadenas. La mejor manera de mantenerlo a raya es concentrarse en agobiarlo con ataques de cadenas dobles.





Morrigan



Frase favorita

«¡Ni siquiera sudo!»

Pros

Morrigan es un personaje sólido y equilibrado. Sus la-

dos están bien protegidos y resulta muy complicado atacar su parte central.

Contras
Esta chica tiene pocas desventajas. Tan sólo muestra algunos signos de debilidad cuando la partida está avanzada.

Tácticas


Empieza a atacar en cuanto puedas. Su debilidad en el tramo final de la partida te obliga a tomar ventaja lo antes posible, aunque de todos modos es un buen personaje que puede batir a cualquiera.

Morrigan como rival
Morrigan no para de lanzarte cosas en todo el tiempo y antes de que te des cuenta, tu pantalla estará repleta y al borde de la derrota. Lo mejor que puedes hacer es mantener despejada la parte central. Como pasa con casi todos los personajes, una buena táctica consiste en copiar su estilo de juego. Si ella te avasalla con una lluvia constante de gemas, haz lo mismo e intenta zafarte de los pequeños ataques. Si tardas en responder a sus ataques mortíferos acabarás sucumbiendo.







Hsien Ko



Frase favorita
«Hey, todavía no es la hora de retirarse. Inténtalo otra vez.»

Pros
La caída en diagonal de los objetos típica de Hsien Ko evita la formación de grandes súper gemas. Buen personaje para ataques medios.

Contras
Permite que el contrario realice buenos ataques y algunas series con facilidad.

Tácticas


Es uno de los personajes más intrigantes. Un buen fan de Hsien Ko combinará ataques pequeños y medios para evitar grandes tácticas y ataques del rival. Suele golpear con más dureza, pero cuando comete un error la cosa suele acabar mal.

Hsien Ko como rival
Resulta difícil sacarle todo su jugo. Si se utiliza bien, su aparente desorden a la hora de dejar caer las gemas lo convierten en uno de los mejores personajes. Para tu desgracia, te pasarás todo el tiempo intentando despejar tu pantalla de los continuos escombros que Ko te envía sin cesar y que impedirán cualquier ataque por tu parte. Lo mejor es empezar la partida con una serie de pequeños ataques. Olvídate de planear grandes construcciones y, sobre todo, copia su estilo de lucha con la esperanza de obtener la victoria.





Donovan



Frase favorita
«Yo soy el que vive en la oscuridad y la hace añicos.»

Pros
Excelente en los pequeños ataques y bastante bueno para cortar series. Construye altas columnas, pero no consigue series tan largas como las de Ryu.

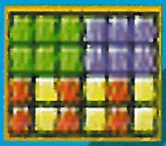
Contras
Es fácil organizar una táctica contra él. Sus grandes ataques crean enormes gemas contador que pueden provocar más de una cadena importante en su contra.

Tácticas


Es un personaje sorprendente. Cuando te acostumbras a su juego, te percatas de que es un jugador sólido. Su forma de llevar la partida puede conducirte a súper gemas y posibles cadenas, pero resulta duro de pelar.

Donovan como rival
Ten en cuenta su estrategia de columnas y caída de bloques. Resulta complicado sacar provecho de sus gemas, pero si eres capaz de situar gemas de choque en los lados y construir posibles cadenas en el centro, los resultados pueden ser espectaculares. Su continua avalancha de gemas hace difícil una posible victoria. Pero con práctica, puedes llegar a intuir la colocación de sus gemas, con lo que podrás adelantarte a él con gemas de choque y pasar así al contraataque.





Felicia



Frase favorita
«¡Te has quedado de piedra! ¿Lo pillas? Ja, ja, ja...» y «Te gané con diferencia».

Pros
Es una chica encantadora, pero ahí se acaba todo su talento.

Contras
Sus ataques con gemas por los lados propician largas series para el rival. Su conducta por el centro es ideal para las súper gemas. No es muy complicado construir en su contra.

Tácticas


Cuesta mucho conseguir la victoria con ella. Sin embargo, se defiende bien contra Ryu, aunque es de carácter débil. Si debes utilizarla, intenta jugártela con series largas o cadenas que acaben pronto con tu rival, ya que la forma que tiene de dejar caer sus gemas se contrarresta con facilidad.

Felicia como rival
Si sacas provecho de sus gemas, no te causará grandes problemas, pero ten cuidado con su constante lluvia de material que puede llegar a inundar tu pan-



talla. Céntrate en deshacerte de cualquier pequeño ataque y, al mismo tiempo, aprovecha para construir columnas bien altas. Con unas cuantas cadenas de este tipo acabarás con ella en pocos minutos.

Akuma



Frase favorita

«Eres un ejemplo patético de desperdicio carbónico».

Pros

Tiene la mejor gama de gemas de todos los personajes y es muy difícil luchar contra él.

Contras

Pocos. Es un personaje muy duro, aunque sus ataques son mucho más débiles que los de los demás (los creadores lo hicieron a propósito para que la cosa fuera un poco más justa).

Tácticas

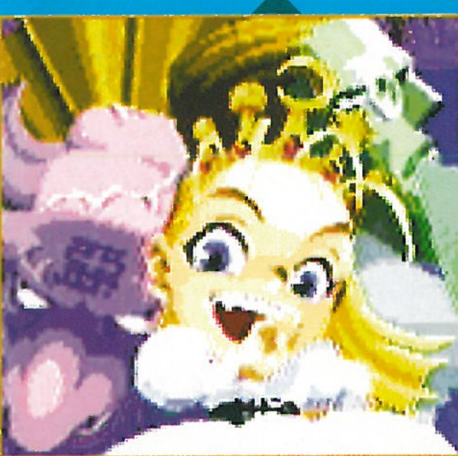


A pesar de que los creadores han limitado sus capacidades, su inmejorable ritmo de caída de gemas lo convierten en un jugador muy duro. La clave es la paciencia. Tus ataques tienen la mitad de fuerza que los de los rivales, y lo mismo sucede con los ataques defensivos. Por lo tanto, no debes desanimarte y lo mejor que puedes hacer es desbaratar la pantalla del contrario con tu habilidad con las gemas y, al mismo tiempo, utilizar las cadenas.

Akuma como rival

Sí, es muy duro, pero no olvides que su defensa es débil. No debes parar de construir cadenas de dos o más. Muévete con rapidez y tus cadenas desbaratarán su estrategia. Ésta es la mejor forma de hacerte con la victoria.

Devilot



Frase favorita

«Deja que las gemas te rodeen mientras planeo tu muerte.»

Pros

Su habilidad con las gemas es tan buena como la de Akuma, por lo que resulta muy difícil atacarla con series y cadenas decentes.

Contras

Igual que sucede con Akuma, sus ataques y ataques defensivos sólo son la mitad de potentes que los del resto de jugadores.

Tácticas



Casi las mismas que se pueden aplicar con Akuma. Su forma de hacer caer las gemas es igual pero en sentido inverso. Al principio parece diferente, pero finalmente te das cuenta de que actúa siguiendo los mismos cánones. Por lo tanto, utiliza las mismas tácticas que con Akuma.

Devilot como rival

Esto empieza a hacerse repetitivo, ya que hemos dicho todo lo necesario cuando hemos descrito el perfil de Akuma. Pero, qué le vamos a hacer, habrá que repetirlo. La velocidad es esencial. Los ataques de Devilot sólo pueden contrarrestarse enviándole gemas con rapidez constantemente. Los ataques esporádicos no sirven. No debes parar de ensartar cadenas de dos y, a poder ser, de tres. Tienes una gran ventaja en ataque sobre este personaje, así que ve a por él.

Dan



Frase favorita

«Te voy a hacer llorar como lloré yo cuando murió mi padre.»

Pros

Su estilo es frenético, pero si consigues controlarlo puede ser una opción estupenda.

Contras

Un envío constante de gemas contador rojas pueden acabar con la resistencia de Dan.

Tácticas

Sólo hay una forma de jugar con Dan, y es tomándote tu tiempo. Construye tus estrategias, utiliza cadenas, haz grandes columnas, pero evita los ataques. Cuando creas que puedes lanzar un gran ataque y acabar con tu rival con cinco gemas más hazlo, pero no hasta que estés absolutamente seguro. Después de enviar un arsenal de gemas contador rojas, dispones de cinco turnos más para rematar la faena, de aquí que la preparación sea muy importante.



(Secreto: prueba con ataques masivos que sean devueltos rápidamente. Si el número es lo suficientemente alto, todas las gemas de ataque quedan descartadas.)

Dan como rival

Si el jugador que actúa con Dan utiliza las tácticas que acabamos de mencionar y acabas de sufrir el ataque ya es demasiado tarde. Debes enviar desde el principio un flujo constante de gemas para evitar posibles cadenas y series.









Tomb Raider

¿Pensabas que este día no llegaría nunca? Hombre de poca fe. ¿Cómo te íbamos a dejar con la miel en la boca? Lee con atención los trucos que te explicamos y... que la suerte te acompañe.

Nivel Trece

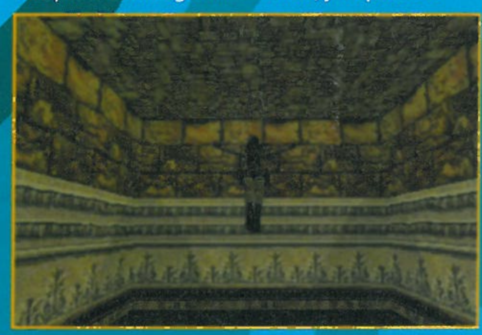
Minas de Natla

Nada por dentro del túnel y no pares hasta que veas una cascada a la derecha. Sal del agua por detrás y corre por el túnel, al final gira a la izquierda y acciona la palanca que abrirá una puerta de madera. Vuelve a la cascada, métete en el agua. Cruza la superficie y sal a la izquierda de la parte frontal de la barca. Métete en el túnel de la derecha. Corre hacia el bloque que está pegado al montículo y empújalo una vez. Gira por la esquina, sube al montículo y salta dentro del pasillo que hay tras el bloque. Acciona la palanca que hay al final para abrir otra puerta de madera. Trepa fuera del corredor y vuelve por el monte hasta la barca. Métete en el agua y nada hasta situarte detrás de la cascada. Baja por el túnel y sube por el pasillo empinado todo recto hasta que llegues arriba. Haz un salto en carrera hasta la cornisa alta que tiene una barrera. Métete en el túnel y baja hasta una estancia en la que encontrarás una estructura dentro de una vitrina. Toma el botiquín grande y corre hasta la siguiente sala en la que hay una cabaña en cada lado. Empuja el bloque dos veces hacia los neumáticos y súbete a él. Súbete al techo y pisa sobre la baldosa que se mueve hasta que caigas dentro. Sube por el túnel hasta que encuentres un hueco a la derecha. Acciona la palanca que conducirá el bote hasta la zona del muelle. Ve hasta el final del túnel y deslízate por el agujero hasta la cornisa de la derecha. Cuélgate de la cornisa y cae al suelo. Gira y corre por la pista hasta atravesar la puerta de madera.

Camina hacia la primera valla hasta que una roca baje rodando de izquierda a derecha. Vuelve a la valla de madera y pega tu espalda a ella. Salta con los pies juntos y después sigue saltando en carrera. Cuando hayas saltado la tercera valla gira a la derecha, ve a parar a la colina y corre por el túnel antes de que seas aplastado. Corre dentro del túnel y toma el primero de los tres fusibles. Gira a la izquierda y utiliza el Faro para Guardar. Corre hacia arriba hasta que pongas en movimiento una roca que cae rodando y entonces vuelve por la izquierda. Sube corriendo a la colina de la izquierda ya que baja otra roca rodando. Baja por el agujero que hay arriba y vuelve a la sala de las rocas rodantes. Sube por la colina a la cámara de las cabañas. Gira a la izquierda y corre de vuelta a la cornisa de las barreras. Métete en el agua y sube a la parte oscura de la barca. Salta en carrera hasta los cajones oscuros. Súbete al cajón que queda más a la izquierda y métete en el túnel que hay detrás. El cajón roto más oscuro en realidad es un bloque: empújalo una vez y luego otra vez a la izquierda. Empuja luego el bloque que hay detrás dos veces. Ahora sitúate a la derecha y empújalo una vez más. Ve por el pasillo que hay detrás del segundo bloque y acciona la palanca que activará una máquina perforadora que bloqueaba un túnel. Vuelve al muelle y corre por el túnel que hay a la derecha de los cajones. Métete en el túnel que bloqueaba la máquina. Empuja dos veces el bloque hacia delante para poder entrar en otra sala. Sube a los bloques, camina hacia la cornisa y trepa por el agujero. Acciona la palanca para abrir una puerta. Toma la munición antes de volver al bloque. Corre por el túnel hasta la sala siguiente. Recoge el segundo fusible.



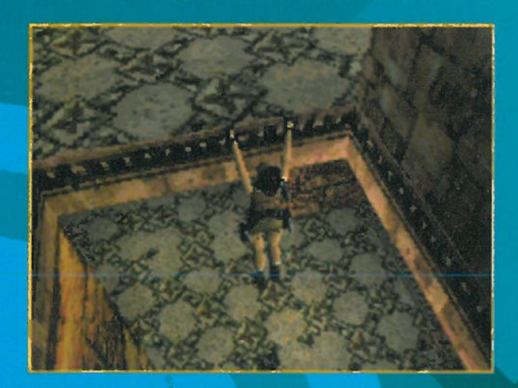
Vuelve al muelle, nada hasta el túnel que hay tras la cascada. Vuelve a la sala de las cabañas y cruza por la puerta que hay a la izquierda de la cabaña de la izquierda. Corre hasta que llegues a una bifurcación, ve por la derecha y acciona la palanca que activará la rueda de andar. Vuelve a la bifurcación y recoge el tercer fusible. Dirígete a la estancia de la vitrina y entra por el lado derecho. Toma la munición y utiliza el Faro para Guardar. Coloca los fusibles en las ranuras para hacer que una cabaña baje al suelo. Allí podrás hacerte con algunas pistolas. Sube al techo de la cabaña y salta hacia el túnel. Justo después de la entrada mira arriba y verás un agujero. Salta y trepa hasta la cornisa y después cruza la puerta. Gira y salta hacia atrás, deslízate y cuélgate de la cornisa. Vuelve a subir a la cornisa y ponte en la tabla que ahora ya es segura. Acciona la palanca para volver a abrir la puerta y vuelve al primer túnel. Atraviésalo y cuélgate para dejarte caer y hacerte con el Faro para Guardar. Utilízalo. Nada hacia el muelle, sal, corre hacia la máquina perforada. Métete en el túnel y corre rodeando el cajón de NATLA hasta introducirte en el siguiente túnel. Dispara al hombre y enfunda tus Magnums. Sitúate en línea con la palanca que hay en la pared más alejada y salta en carrera, agárrate a la cornisa de abajo. Cuando te deslices por la colina agárrate al fondo, y después a la



grieta que hay debajo. Arrástrate a la derecha y déjate caer en la cornisa. Gira a la derecha y corre por el túnel hasta una sala llena de lava. Entra en la sala y camina por la izquierda. Salta con los pies juntos hasta la cornisa que hay en el torrente de lava. Ahora gira a la derecha y salta en carrera desde el extremo derecho hacia el pilar. Salta de nuevo desde el extremo izquierdo hasta el siguiente pilar, un salto hacia el pilar de la derecha, otro hasta el segundo y, por último, otro hasta el pilar de la izquierda que está al lado de la entrada del túnel. Baja, corre por el túnel y deslízate hacia atrás hasta el final de la bajada. Gírate y salta sin impulso hasta la cornisa. Trepa y métete en un estancia en la que hay cajas de T.N.T. Busca el bloque móvil y empújalo tres veces hacia la siguiente sala. Salta por encima y empújalo tres veces más desde ese lado. Sube al bloque y salta con los pies juntos dentro del túnel. Utiliza el Faro para Guardar. Sube hasta la cima de la colina y trepa hasta la cornisa. Salta en carrera hasta la cornisa que hace bajada de la derecha. Cuando aparezca una roca rodando por el túnel haz un salto en carrera y entra en él. Toma la munición de la Magnum y activa la palanca para provocar un derrumbamiento en la estancia del T.N.T. Baja por el camino y



vuelve a la sala del bloque de T.N.T. Gira a la izquierda desde el bloque, corre y salta a través del nuevo agujero hasta el próximo túnel. Utiliza tus Magnums cuando entres en la sala siguiente para enfrentarte al tipo de la tabla que va armado con una Uzi. No pares de saltar y dispárale. Después hazte con las Uzis. En la sala encontrarás tres grupos de munición para la Uzi. Sube



por la colina y métete en el túnel. Utiliza el Faro para Guardar. Métete en el túnel que hay en la sala siguiente. Al subir la pendiente quédate en el centro y salta a la izquierda cuando aparezca la primera roca. Espera a que pase la segunda y salta a la derecha, deshazte de la tercera y vuelve al centro. Antes de entrar en el túnel que hay arriba, espera a que pase rodando una cuarta roca. Entra después, sube la cuesta y trepa hasta la siguiente sala. Escala el primer pilar de piedra y con un salto en carrera ve hasta el más bajo. Desde ahí, vuelve a saltar hasta el más alto. Por último, salta hasta la cornisa. Gira a la izquierda y salta sin impulsarte. Gira a la izquierda y repite. Gira a la derecha y trepa a la nueva sala. Empuja el bloque dos veces y déjate caer a la sala que hay abajo. Empuja el bloque una vez. Vuelve a la sala más alta, crúzala y vuelve a caer en la más baja, por el otro lado del bloque más bajo. Empújalo y gira a la izquierda para entrar en un hueco. Utiliza el Faro para Guardar.

Acciona la palanca para abrir una puerta. Gira de modo que la palanca quede a tu derecha. Sigue en línea recta por el hueco, gira a la izquierda y trepa. Corre hacia el bloque y métete en el túnel que hay a su izquierda. Empuja una vez el bloque que hay en la base de las escaleras y gira a la izquierda. Sal corriendo hacia la puerta, acciona la palanca que hay al lado y vuelve a subir las escaleras pasando la puerta dorada hasta que llegues al agujero que hay en el suelo. Desciende por él y cruza ambas puertas. Prepárate para la acción. Desenfunda tus Magnums y cuando hayas hecho morder el polvo a tu enemigo toma su escopeta. Trepa a la cornisa que hay sobre la puerta dentro de la pirámide. Sube saltando por las cornisas en zigzag que te conducen a la parte izquierda del techo. Cuando llegues a la más alta, gira a la izquierda y salta contra el muro. Deslízate por la pirámide y párate al lado de un túnel. Corre dentro y acciona la palanca que abre una puerta. Vuelve a la pirámide y deslízate hasta la base. Vuelve al laberinto y pasa por la puerta de oro de la derecha. Toma la Llave de la Pirámide y el botiquín. Regresa a las puertas de la Pirámide y utiliza la Llave de la Pirámide para completar el nivel.

Nivel Catorce

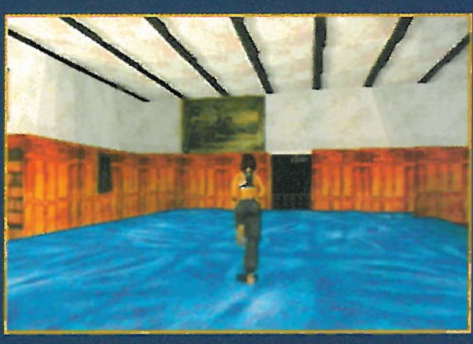
Atlantis

Desenfunda tus Magnums y corre en línea recta. Una extraña criatura saldrá de una esfera y te atacará. Utiliza tus Magnums. Gírate y ten cuidado con la esfera de la derecha. Corre por la zanja y una tercera esfera explotará. Enfréntate a la criatura y toma la munición que hay al lado de la puerta. Encara la puerta central, gira a la izquierda y pasa por la puerta lateral. Sube las escaleras hasta que llegues a un piso. Corre hacia la esquina y toma el botiquín que hay en el hueco. Gira a la izquierda y ve hacia el puente del centro. Obtén los cartuchos y dispara al demonio volador, corre hacia la esquina derecha del piso, entra en el hueco y acciona la palanca. Gira y corre hacia el segundo hueco, acciona otra palanca y vuelve al otro extremo de la sala. Pasa por la puerta abierta y baja por las escaleras hasta encontrar otra palanca. Acciónala para abrir la puerta del centro que hay en la sala de entrada. Gira y cruza la puerta. Pasa por la puerta del centro hacia la sala siguiente. Camina hasta la cornisa y gírate de modo que encares la puerta. Cuélgate de la repisa y déjate caer, pero agárrate de inmediato al bloque que hay debajo. Corre por dentro del túnel y toma munición para tus Magnums y el botiquín. Corre por el túnel, trepa a la cornisa y déjate caer por el agujero. Gira y corre por el pasillo hasta una cornisa. Encara la grieta de la pared y salta hasta agarrarte en su parte más baja. Arrástrate hacia la izquierda y déjate caer sobre el túnel, agárrate al fondo de la entrada y trepa.



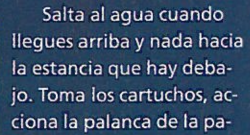


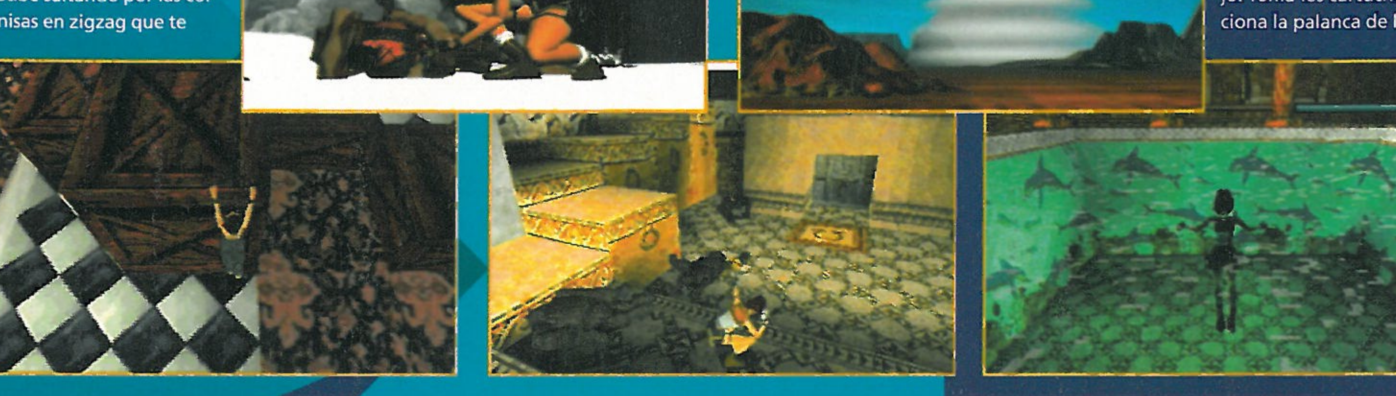
Corre por el túnel y acciona la palanca para abrir la puerta que hay al final. Sigue andando por el túnel y toma las dos municiones. Salta con los pies juntos hasta la cornisa. Ve hasta el final y salta en carrera hasta la siguiente. Trepa y corre por el túnel largo, donde debes usar el Faro para Guardar. Salta en carrera hasta el pilar. Gira a la izquierda y salta de nuevo hasta la cornisa oscura más baja que hay en la cuesta de la pirámide. Date prisa y salta sin impulso hasta la próxima

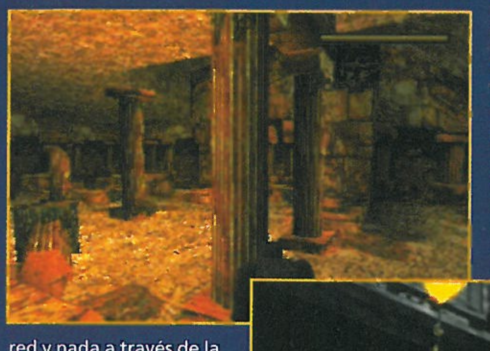


cornisa antes de morir aplastado. Gira a la derecha y salta en carrera hasta la siguiente cornisa de la rampa. Después deslízate hasta el siguiente nivel y salta hacia las cornisas que hay en la esquina superior derecha. Deslízate contra el muro hasta la puerta roja. Dejando la puerta a tu izquierda salta a la cornisa y agárrate. Gira a la derecha y salta en carrera de nuevo hasta la cornisa para conseguir el botiquín. Salta hasta la cornisa más alta, incorpórate y entra en el túnel. Toma dos grupos de municiones de la esquina y acciona la palanca. Vuelve a la entrada y métete en el agua. En el muro hay una palanca que, si la accionas, abre la puerta roja. Sube a la cornisa pequeña que hay en el lado izquierdo de la rampa y entonces trepa al pilar. Salta hacia la pirámide y atraviesa la puerta roja. Salta en carrera hacia la cornisa y agárrate. Sube por las escaleras y cruza la puerta que hay arriba. En el pasillo hay un Faro para Guardar. Utilízalo y trepa hacia arriba por el túnel saltando por el foso de pinchos.

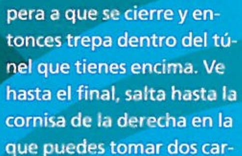
Salta al agua cuando llegues arriba y nada hacia la estancia que hay debajo. Toma los cartuchos, acciona la palanca de la pa-





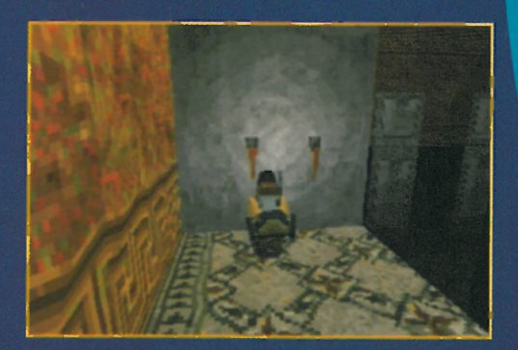






red y nada a través de la puerta. Vuelve a la superficie. Corre hasta pasar la máquina rebanadora y recoge dos municiones. Gira a la derecha y salta en carrera hasta la siguiente cornisa, métete en el túnel, gírate y dispara al demonio volador y toma la munición. Gira y salta al agua al final del túnel. Nada y sal en la cornisa que hay entre las dos esferas. Gira a la derecha y corre hacia la palanca de la esquina, que abrirá una de las tres puertas que hay bajo el agua. Gira a la izquierda en la esquina y acciona la palanca del hueco para abrir la segunda puerta. Usa el Faro para Guardar.

Corre hacia la esfera de la esquina derecha y utiliza tus Magnums para matar al monstruo que se ha liberado. Acciona la tercera palanca del otro extremo y se abrirá la tercera puerta. Métete en el agua y nada a través del pasillo de las tres puertas, sal y corre por el interior del túnel. Gira a la izquierda en el muro oscuro y sube la cuesta. Gira a la derecha en el pasillo rojo y ve hacia la puerta. Acciona la palanca y toma los dos cartuchos que hay al otro lado. Corre hacia el muro que hay enfrente de la roca, empuja hacia fuera el bloque y luego desde la derecha y contra el muro. Gira y corre en línea recta por el pasillo rojo, de vuelta a la puerta, acciona otra vez la palanca y vuelve a cruzar el umbral. Esta vez el bloque parará a la roca rodante. Métete en el túnel que la roca bloqueaba. Mata al demonio volador. Camina por la cornisa y salta en carrera a la cornisa de la derecha. En el túnel hay un Faro para Guardar que puedes utilizar. Gira en la esquina y mata a los dos demonios. Después deslízate por la rampa y salta cerca del final. Cae en una de las cornisas rojas. Toma los cartuchos, el botiquín y dos municiones antes de meterte en el túnel que te conduce a la sala siguiente. Allí gira a la derecha y corre hasta el final de la cornisa, vuelve al túnel y dispara al demonio volador que se ha liberado. Sal fuera y salta en carrera hasta la cornisa de la izquierda. Camina por el lado derecho de la cornisa con los pies rozando el triángulo oscuro. Salta en carrera hacia la cornisa pequeña. Corre dentro del túnel para poder luchar a salvo del demonio. Camina sobre la cornisa y salta en carrera hasta la rampa amarilla que hay sobre el puente vibrante que se encuentra en el medio. Sigue recto y haz un salto en carrera hasta la cornisa de roca que hay contra la pared. Gira a la derecha y recoge los dos cartuchos. Después acciona la palanca que hay en la parte alta de la cuesta. Gírate y corre hasta una sección inclinada de la cornisa, salta por encima y empuja el bloque hacia fuera de la pared para descubrir un túnel. Entra, evita la máquina rebanadora y destroza a los demonios. Salta en carrera hasta el lugar en el que estaban los dos demonios. Ve por el túnel y sube las escaleras hasta arriba para recoger los cartuchos y el botiquín. Gira a la derecha y camina sobre la cornisa. Salta en carrera hasta la próxima cornisa de la izquierda. Sigue el túnel hasta la próxima sala y utiliza el Faro para Guardar. Salta en carrera hasta la cornisa del extremo y corre por el túnel. Acciona la palanca y dirígete a la sala de la lava. Salta sobre la cornisa de la entrada, gira a la izquierda y, corriendo, salta hasta el pilar. Gira a la izquierda y salta al segundo pilar y después a la puerta de la pared. Agárrate, reincorpórate y acciona la palanca que hay al final del túnel. Pasa un pasillo muy largo. Ármate con las Uzis y corre hacia el extremo de la sala, ya que se abre una puerta secreta. Gira a la izquierda, sube corriendo la colina y mata a las tres bestias. Gira a la derecha, corre por el túnel rojo hasta que pases la puerta roja, espera a que se cierre y entonces trepa dentro del túnel que tienes encima. Ve hasta el final, salta hasta la cornisa de la derecha en la que puedes tomar dos cartuchos y métete en el túnel. Dispara al demonio y obtén más cartuchos. Quédate en la parte más baja de la rampa y entonces sube corriendo y párate en la baldosa delante de la rebanadora. Cuando la roca empiece a rodar debes saltar rápidamente a la izquierda. Sube la rampa y métete en la sala siguiente. Utiliza el Faro para Guardar. Gira a la izquierda y empuja el bloque dos veces. Gira a la derecha y corre por el túnel hasta activar la palanca de la derecha. Después salta hacia atrás cuando la trampilla se abra. Cuélgate de la trampilla y déjate caer. Salta hacia delante para evitar la roca rodante y salta hacia atrás sobre el agujero. Vuelve a saltar hacia delante y sube corriendo por el túnel. Trepa por las cornisas de la izquierda y acciona la palanca. Gírate y trepa a la puerta. Cuélgate y déjate caer. Corre y pasa la puerta abierta que hay entre palancas. Sube por el túnel. Mata a la bestia que hay en la esquina. Acciona la palanca del otro extremo para abrir la puerta. Toma los dos cartuchos. Cruza la puerta, utiliza el Faro para Guardar y deslízate por la rampa hasta la siguiente sala. Dispara a las dos criaturas que hay abajo y entra en la sala. No mates al *alien*, es tu doble. Gira a la derecha y trepa a la cornisa de roca. Salta a la piedra y después a la cornisa que hay al lado de la puerta. Acciona la palanca para abrir la trampilla que hay detrás de ti. Gira y salta hasta las cornisas arenosas. Trepa y salta hasta el pilar de arena. Salta a la otra cornisa arenosa. Ve hasta la mitad de la cornisa para hacer una doble caída hasta el foso. Vuelve a la cornisa rocosa del foso y sube al túnel. Toma los cartuchos y sigue corriendo. Deberás deshacerte de un Centauro. Toma munición, sigue recto y acaba con un *alien*. Destrúyelo sin compasión y al final del túnel gira a la derecha. Sigue por la cornisa hasta que llegues a una palanca, acciónala y vuelve corriendo por la cornisa izquierda. Acciona otra palanca y vuelve a la entrada. Cruza corriendo el puente y métete en la sala final antes de que se cierre. Toma los dos cartuchos del suelo. Alcanza la máquina giratoria y pulsa disparo para acabar.





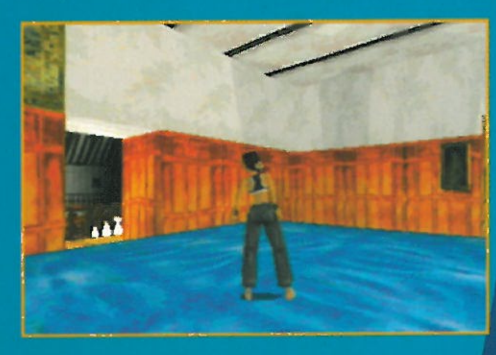




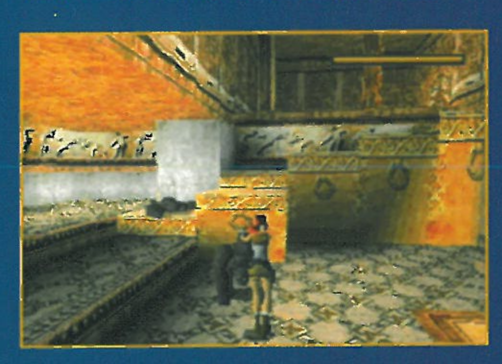
Nivel Quince

Grandes Pirámides

El enorme *alien* con el que compartes la cornisa es duro de pelar. Dispárale sin parar con la escopeta, corre por los bordes de la cornisa y en cada esquina da una vuelta para dispararle cuando se gire. Ve a las esquinas y toma las seis municiones. Atraviesa el túnel rojo y deslízate por la bajada, corre hasta el fondo y empuja el bloque tres veces hacia delante. Sube corriendo la rampa hasta que llegues a un segundo bloque que deberás empujar una vez hacia delante. Trepa al túnel que hay encima. Ahora utiliza el Faro para Guardar. Corre hacia delante hasta pasar la rebanadora, pero ten cuidado con la baldosa que hay delante, ya que se hundirá. Sigue por el túnel, gira a la derecha en la intersección y no pares hasta llegar al bloque. Empújalo hacia delante, vuelve corriendo arriba. Gira a la derecha en la intersección y corre hasta pasar la puerta roja. Déjate caer en la siguiente sala. Empuja el bloque hacia atrás una vez, gira y vuelve a subir al túnel. Gira a la izquierda, vuelve a bajar y empuja el bloque hacia delante. Vuelve corriendo a la puerta roja. Párate en el bloque y acciona la palanca. Gira y corre hacia la siguiente sala. Gira a la derecha y salta sin impulso hasta la cornisa oscura que hay en la puerta. Vuelve a saltar a la siguiente cornisa oscura y después salta en carrera hasta la tercera que se extiende por toda la cuesta. Gira a la izquierda y salta en carrera hasta la entrada del túnel. Sube por el túnel hasta que la roca rodante empiece a moverse. Da una voltereta y vuelve corriendo hasta meterte en la puerta. Cuando pase, sigue subiendo hasta que aparezca la segunda roca. Evítala del mismo modo, corriendo y volteando y un poco más arriba de la colina cada vez hasta que la roca empiece a moverse. Ve hasta el final del túnel donde hay una cornisa que se derrumba, pasa rodando por ella y sal corriendo antes de que se derrumbe del todo. Asegúrate de estar bien al cien por cien y déjate caer por el agujero. La caída acabará como mínimo con la mitad de tu energía. Corre y gira en la esquina y utiliza el Faro para Guardar. Dispara al Scion hasta que explote. Toda la pirámide empezará a temblar, gira y corre por la puerta hasta una sala en la que hay tres criaturas. Cae en las rocas del lado derecho del puente, cuélgate y déjate caer por el agujero que hay contra la pared. Gira y salta en carrera hasta la grieta. Aférrate a ella y desplázate a la derecha. En el extremo derecho déjate caer y deslízate por la bajada. Salta hacia atrás antes de caer en la lava. Cruza la puerta que te conduce a la estancia siguiente. Debes saltar pasando la cuchilla oscilante y sobre el cráter de lava. Camina por el lado derecho de la colina y baja hasta el fondo para evitar una roca que caerá rodando en el cráter de lava. Ve hacia la cuchilla y salta con los pies juntos hasta cruzarla. En el otro lado camina a través de los pinchos hasta que llegues a una colina desde la que se divisa un puente repleto de cornisas que se hunden. Camina hacia la mitad de la colina y sitúate de manera que encares la puerta. Salta con los pies juntos hasta la mitad del puente y sin más dilación salta de nuevo hasta la puerta. Hay varios ítems en la cornisa al final de la sala. Gira a la izquierda y mira a la pared. Hay una grieta en la parte naranja. Salta sin impulso y aférrate a ella. Arrástrate a la derecha y déjate caer sobre la cornisa. Recoge los botiquines y dos municiones. Ve hasta la mitad de la cornisa, allí gírate, vuelve y sitúate en el borde de atrás. Salta desde atrás hasta el pilar inclinado y entonces salta otra vez hacia delante hasta llegar al pilar del Faro para Guardar.



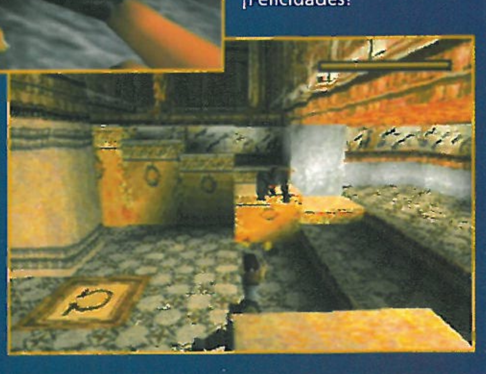
Gira a la derecha y baja de un salto al túnel. Corre en línea recta hasta que encuentres las tres cornisas que se hunden y después entra corriendo en el túnel que hay tras la cuchilla oscilante. Gira a la derecha hacia el pasillo. Baja por la cuesta y evita la roca rodante que baja detrás tuyo. Salta sobre la roca y recoge el botiquín. Vuelve a saltar por encima. Gira a la derecha y deslízate por la segunda rampa cuando la cuchilla esté en uno de los lados. Salta desde el final de la bajada hasta la cornisa. Déjate caer en el túnel y corre hasta pasar dos ríos de lava que desembocan en el túnel. Toma el botiquín y sigue corriendo hasta pasar dos ríos de lava más. Acciona la palanca y pasa por la puerta. Gira a la derecha y toma las municiones que hay al final del pasillo. Gírate y corre en línea recta hasta el agujero de lava. Una roca se abalanzará sobre ti. En cuanto haya pasado, sube hasta el agujero, salta con los pies juntos desde el borde y agárrate a la cornisa cuando la siguiente roca pase rodando por encima.



Después reincorpórate y corre hasta la sala siguiente. Para pasar por estas cornisas corre y salta por las cornisas exteriores. En la siguiente sala hay una cuchilla oscilante y un pequeño estanque de agua en el fondo. Camina hasta el borde de la cuesta y salta con los pies juntos hasta la baldosa que no está fija y que hay delante de la cuchilla. Toma la munición y nada por el túnel hasta que aparezcas en otra sala. Utiliza el Faro para Guardar. Toma dos municiones y corre hasta la sala más grande. No pares de correr y dispara con tu Uzi a la Natla voladora. Natla resucitará delante de tus propios ojos, pero esta vez no podrá volar. Acaba con ella y entra en el túnel que está en el primer piso en la esquina; recoge la munición. Vuelve al suelo y sube corriendo la rampa que hay en la otra esquina. Salta dentro del pasillo y síguelo hasta arriba. Salta sin impulso hasta el pilar. Gira a la izquierda y salta en carrera hasta el pilar siguiente. Salta con los pies juntos hasta el pilar que está bajo la puerta y trepa hasta el pasillo que hay arriba. Gira y déjate caer por el agujero hasta el pilar. Gírate y salta corriendo dos veces pasando por dos pilares. Salta en carrera hasta el pilar que hay bajo la puerta y aférrate sin perder tiempo. Reincorpórate y trepa hasta dentro del túnel. Corre por el pasillo hasta el final. Déjate caer por el agujero que conduce al final. Gira a la derecha y salta en carrera hasta la cornisa que hay bajo el túnel. Trepa hasta el túnel y corre en línea recta. Deslízate por la bajada y así acabarás el nivel y el juego. ¡Felicidades!









Wipeout 2097

En la primera parte de nuestra guía, publicada en el número 4 de *PlayStation Power*, os avanzamos los trucos y las tácticas generales y algunas de las carreras de este fantástico juego. Ahí va el resto. ¡Suerte!

Carreras rapier
Estas carreras son muy duras. Peor que eso. Son una auténtica pesadilla. Tienes que practicar una y mil veces para conseguir acostumbrarte. Los aceleradores de esta carrera harán que tu cabeza no se despegue del reposacabezas. Llegó la hora de hacerte mayorcito.



Gare d' Europa

Situación: Francia
Longitud: 3,5 kilómetros
Altitud: 179 metros

Al final de la recta de salida hay una curva a la derecha muy cerrada. Para tomarla sin utilizar los frenos de aire, sitúate en el centro de la pista y gira a la derecha en cuanto cruces la línea de salida. Cuando salgas de la curva hazte con el acelerador de la izquierda y rápidamente ves a la derecha para aprovechar la parrilla de armas. La siguiente curva a la izquierda debes tomarla sin miedo para hacerte con la parrilla de armamento que hay justo en su centro, y desplazarte después a la izquierda para tomar el acelerador que hay en el punto álgido de la próxima curva a la derecha. Sigue recto para hacerte con el acelerador de la derecha y rápidamente desplázate a la izquierda para conseguir el acelerador que hay en el punto de inflexión máximo de la siguiente curva a la izquierda. Si sales de esta curva por la derecha deberías pasar sobre una parrilla de armas, a la cual seguirá otra más si te quedas en la derecha. Para la siguiente curva a la derecha será necesario frenar. Si en la curva que viene después te sitúas a tu izquierda, deberías conseguir así la posición ideal para salir de la siguiente curva a la derecha pasando sobre una parrilla de armas y en línea para hacerte con dos aceleradores en la próxima recta. Al final de esta pendiente suave, la carrera inicia una serie de pequeñas curvas izquierda-derecha, izquierda-derecha, izquierda, al final de la cual, y en el lado derecho, aparecerá un acelerador y una parrilla de armas. Atraviesa esta serie en línea recta (para ayudarte a conseguirlo será mejor que eleves el morro de tu nave) y cuando te acerques al acelerador, endereza y encara la carrera de nuevo. Frena en la siguiente curva a la derecha y sigue girando para tomar otra curva más a la derecha. Pasa sobre la parrilla de armamento que hay al final de la curva y cuando te acerques a la siguiente curva a la izquierda pulsa izquierda y freno de aire izquierdo hasta que endereces y te encuentres ante otro acelerador. Haz uso del freno derecho para tomar con suavidad la siguiente curva a la derecha, y para la curva a la izquierda, que viene a continuación, pulsa izquierda y freno izquierdo a medida que te acerques. Cuando empieces a girar, suelta el freno pero sigue pulsando izquierda. Cuando salgas de la curva ves a por el doble acelerador de la derecha antes de situarte en la izquierda para pasar sobre la parrilla de armas.

Al final de la recta querrás estar a la izquierda en el momento en que entres en un tramo oscuro. Mantén pulsado el botón de la derecha. Deberías salir de la curva por el lado izquierdo y pasar sobre un acelerador. Ahora sitúate en el centro de la calzada y pulsa Arriba, sin soltar el dedo ni un segundo mientras duren las subidas. Cuando llegues al gran salto, debes estar a la derecha de la carrera si pretendes ir a boxes, o en la izquierda si quieres seguir corriendo. Si piensas ir a boxes ni se te ocurra aprovechar el acelerador.

Odessa Keys

Situación: Mar Negro
Longitud: 4,4 kilómetros
Altitud: 121 metros

En cuanto arranques, gira un poco a la izquierda para tomar la curva a la izquierda y después gira un poco a la derecha para enderezar la nave. Sitúate en la parte izquierda de la carrera para pasar sobre el acelerador que hay en ese lado y entonces pulsa derecha y freno derecho para tomar la curva a la derecha. Inmediatamente después, pulsa izquierda y freno izquierdo para pasar sin problemas la siguiente curva cerrada a la izquierda. Asegúrate de seguir girando cuando salgas de la curva para conseguir los aceleradores y la parrilla de armas que hay en la parte izquierda de la calzada. Si pulsas derecha y freno derecho cuando estés sobre el primer acelerador de la izquierda y rápidamente pulsas izquierda y freno izquierdo, puedes aprovechar también el acelerador de la derecha, y te darás cuenta de que vas de cabeza a la colina. Quédate en el centro de la carrera para el tramo de bajada de la colina, y cuando te acerques a la curva a la izquierda gira a la izquierda. Después pulsa derecha y utiliza el freno derecho para no chocar en la curva a la derecha. Sitúate entonces en el centro o un poco a la izquierda cuando salgas de la curva. Cuando te acerques a la parrilla de armas y al acelerador que encontrarás en tu camino pulsa Arriba de manera que no pierdas mucha velocidad en esta cuesta. Puedes hacer frente a la siguiente curva a la derecha sin necesidad de los frenos. Quédate en la izquierda en la curva de modo que puedas pasar sobre el doble acelerador que hay en ese lado. Ves después a la derecha para hacerte con el acelerador. Justo antes de pasar por encima de él, pulsa izquierda y freno izquierdo, intentando quedarte en el lado derecho para aprovechar la parrilla de armamento. Si te desplazas con rapidez hacia la izquierda, también podrás pasar sobre un acelerador doble. En el siguiente tramo de colina quédate en la izquierda, y justo antes de alcanzar el acelerador de la derecha, pulsa derecha y freno derecho para poder superar la curva cerrada a la derecha que viene a continuación. Asegúrate de desplazarte a tu izquierda para conseguir el siguiente acelerador y justo antes pulsa derecha y luego izquierda para hacerte con las armas que hay en el lado derecho de la carrera. Cuando pases sobre el doble acelerador que hay en el túnel gira a la derecha. Ahora, a medida que te acerques a la curva hacia la izquierda, pulsa izquierda y freno izquierdo seguido de derecha y freno derecho para tomar la siguiente curva a la derecha. Esto te llevará a la salida del túnel y a una parrilla de armas que hay en la curva. Ahora gira a la izquierda para tomar la curva de la izquierda y aprovecha el doble acelerador que hay en ese lado. Después del salto, aterriza en la parte izquierda para que puedas pasar sobre la parrilla de armas. En la mitad del camino entre la parrilla de armas de la izquierda y la de la derecha, pulsa derecha y freno derecho para pasar la curva a la derecha y cruzar de paso sobre la parrilla de armamento. Inicia el próximo salto desde la izquierda y continúa en ese lado hasta que pases sobre un acelerador. En cuanto lo hayas hecho pulsa izquierda y freno izquierdo, seguido de derecha y freno derecho para poder tomar la siguiente curva a la derecha. Para ir a



boxes pulsa derecha y luego izquierda. Acércate a la salida de boxes por la izquierda y pulsa derecha, izquierda y freno izquierdo. Te dirigirás entonces a la línea de salida. Si no quieres ir a boxes, pulsa derecha, freno derecho y luego izquierda y freno izquierdo. A continuación, dirige tu nave por la suave curva y volverás a estar en el inicio de la carrera. Después de todo, no ha sido tan difícil, ¿no?



Carreras Phantom
Éstas son las carreras más complicadas de este juego y, casi nos atreveríamos a decir, de cualquier juego de carreras. Al principio te sacarán de quicio, pero si consigues pillarles el truco te sentirás tremendamente satisfecho.

Isla Vostok

Situación: Pacífico Sur
Longitud: 5,1 kilómetros
Altitud: 97 metros

Cuando te introduzcas en el primer túnel, es primordial que te sitúes a la izquierda. Antes de entrar pulsa derecha y freno derecho, y suelta el freno justo antes de salir de la esquina. Intenta conseguir el acelerador de la izquierda y gira a la derecha para tomar la bifurcación de la derecha. Ahora gira a la izquierda y pasa sobre el acelerador del lado opuesto. Cuando las pistas se vuelvan a juntar, cruza sobre los aceleradores y la parrilla de armas de manera que te puedas dirigir hacia la parte izquierda de la bifurcación. Gira a la derecha en la curva que te lleva al doble salto y permanece en el centro de la carretera. Toma la pequeña curva a la derecha por el lado izquierdo, de manera que puedas pasar sobre la parrilla de armamento y el acelerador. Gira a la izquierda en la próxima curva y sitúate a la izquierda para aprovechar el acelerador triple que hay antes de la curva elevada hacia la izquierda.

Cuando culmines la colina gira a la derecha con el freno, pasarás sobre la parrilla de armamento que hay a la izquierda. Endereza la nave antes de la curva a la derecha que hay en el túnel y, cuando entres por él, pulsa derecha y freno derecho de manera que salgas por el centro de la carrera. Desplázate hacia la derecha y cuando alcances el acelerador pulsa derecha y después izquierda para conseguir otro acelerador que hay en la banda izquierda. Cuando pases sobre el acelerador, pulsa izquierda y freno izquierdo, seguido de derecha y freno derecho. Este movimiento te conducirá hacia el punto de mitad de la carrera.

Justo después de este punto, ves hacia la izquierda para asegurarte de que estás en la posición correcta para pasar sobre el acelerador. En cuanto tomes tierra después del salto, pulsa derecha para tomar la curva y pasar sobre las dos parrillas de armas que cruzan la carretera. Cuando inicies el salto siguiente, verás que puedes ir a la izquierda para seguir en la carrera o a la derecha para entrar en boxes. Sea cual sea el camino que escojas dirígete hacia el doble acelerador que hay a la izquierda. Si quieres entrar en boxes, justo antes de llegar a este acelerador doble, pulsa derecha y freno derecho, seguido inmediatamente de izquierda. Para salir de boxes pulsa izquierda para alinearte con el acelerador que hay en la carretera justo en la entrada del túnel. Si prefieres continuar la carrera, en el momento en que te encuentres en el acelerador doble de la izquierda, pulsa izquierda. Mantén tu nave en la izquierda para pasar también sobre la parrilla de armas que hay en ese lado y gira a la izquierda dentro del túnel para aprovechar otro acelerador que hay en la pista. Sigue en ese lado, y antes de la curva a la derecha, gira a la derecha con el freno derecho activado. Aguanta hasta que pases sobre la parrilla de armamento que hay en la derecha. Después desplázate hacia la izquierda y prepárate para la próxima curva a la derecha. Puedes tomarla sin frenos. Sólo tienes que girar como si fuera una curva fácil y llevar la nave hacia la derecha según vayas saliendo. Pasa sobre el acelerador doble de la derecha y pulsa entonces izquierda y freno izquierdo para tomar la curva a la izquierda que hay a la salida del túnel, y ves a por la parrilla de armamento y el acelerador que hay en la parte izquierda del circuito. No dejes el lado izquierdo, y justo antes de entrar en la curva cerrada a la derecha que te introduce en un túnel, pulsa derecha y freno derecho. Así finalizarás el circuito.



Spilskinanke

Situación: Norteamérica
Longitud: 4 kilómetros
Altitud: 82 metros

Empieza esta carrera situado en la izquierda y así no deberás frenar en el primer giro a la derecha. Debes empezar a girar un poco antes de llegar a la línea de salida. Sal de la curva por la derecha (si quieres arriesgar, es para conseguir una parrilla de armas), y deslízate a la izquierda para pasar sobre un acelerador. De nuevo, debes volver a la derecha para hacerte con el acelerador doble que hay en ese lado después de una curva suave a la derecha. Una vez conseguido, ves a tu izquierda a por aceleradores y una parrilla de armamento. Cuando alcances el primer acelerador, pulsa izquierda y freno izquierdo para tomar la curva que hay al final del túnel. Asegúrate de permanecer en la izquierda para aprovechar el acelerador que hay en ese lado.

En cuanto puedas ver la parrilla de armas que hay en la parte derecha del circuito en la cima de la colina, pulsa derecha y freno derecho para tomar la curva. Vuelve de nuevo a la izquierda a por un acelerador. Ahora, si quieres ir a boxes, pulsa izquierda y freno izquierdo cuando pases sobre el acelerador y hasta que encares la entrada a boxes. Cuando alcances la entrada de boxes, pulsa derecha y derecha y después otro suave toque a la derecha para encarar la salida. Cuando llegues a la salida, pulsa izquierda y freno izquierdo para pasar sobre el doble acelerador que hay en la entrada del túnel en la parte izquierda de la calzada. Pulsa izquierda cuando llegues al acelerador doble y rápidamente ves a la derecha para tomar la curva a la derecha, asegurándote de permanecer en la parte izquierda de la carrera. Cuando pases sobre la parrilla de armas que tienes antes del salto, gira a la derecha para no salirte de la carrera. En cuanto tomes contacto de nuevo con el suelo, pulsa izquierda para saltar al tramo siguiente de la carrera. Aterrizarás sin necesidad de encarar una pared si lo haces bien.

Cuando pases el siguiente salto, asegúrate de encontrarte a la izquierda y pulsa derecha. No sueltes el dedo hasta que hayas tomado del todo la curva que hay después del salto o tendrás un accidente. Quédate en la parte izquierda para aprovechar un acelerador y una parrilla de armamento. Cuando llegues al acelerador, pulsa izquierda y toca el freno para salir bien parado de la curva a la izquierda. Pulsa después izquierda y freno izquierdo para la ligera bajada que hay a mano izquierda. Ahora pulsa derecha y freno derecho para la bajada que tienes a tu derecha. De nuevo izquierda y freno izquierdo para otra bajada suave a la izquierda. Intenta salir de esta curva en la parte izquierda y podrás pasar sobre una parrilla de armamento.

Para la siguiente curva, bastante larga, a la derecha, debes situarte a la derecha, de modo que puedas aprovechar los dos aceleradores que vienen a continuación. Cuando salgas de la curva, asegúrate de ir hacia la izquierda para pasar sobre el acelerador y la parrilla de armas que hay en ese lado. En el momento en que pases sobre el acelerador pulsa izquierda y freno izquierdo dos veces. Cuando salgas de este giro deberás ir hacia la izquierda para recoger una parrilla de armamento. Permanece en ese lado para acercarte al salto y cuando llegues pulsa derecha y freno derecho para aterrizar encarando el camino correcto. Cuando pases sobre el siguiente acelerador, gira a la derecha hasta que consigas una parrilla de armas. Si entonces pulsas izquierda, llegarás a la parrilla de salida. Desplázate hacia la parte izquierda de la carrera y sigue en ese lado hasta que veas la línea de salida. Entonces pulsa derecha. Sigue estos consejos, practica como un loco y serás todo un experto en cuatro días.



PlayStation Power

http://www.zinco.es/playpower

¡Internet, aún más accesible!

Una vez que estés conectado entra en el Web de Zinco. Si respondes correctamente a las preguntas sobre PlayStation, participarás en el sorteo de 40 cuentas de acceso gratuito para otras tantas 20 horas de conexión a Internet. Puedes entrar en http://www.zinco.es o, si quieres entrar directamente en la página de nuestra revista, teclea en tu PC la dirección: http://www.zinco.es/playpower

¡EL WEB CON LA MEJOR INFORMACIÓN EN CASTELLANO SOBRE PLAYSTATION DEL MUNDO!

Juegos
Nuestra PowerLista digital te ofrece información sobre los 200 juegos para PlayStation más destacados del mercado. Esta relación se actualiza mensualmente.

Trucos
Utiliza la Red para descubrir y revelar los secretos mejor guardados de tus juegos favoritos. Intercambia tus claves y trucos y alcanza de este modo la maestría en la consola gris.

Concurso
Si conoces las respuestas a las cinco preguntas que hallarás en www.zinco.es, rellena este recuadro y mándalo a notas.prensa@zinco.es y participarás en el sorteo de 10 CD-ROM con el programa AND-Route 97 España y de 10 AND-Route Europa.

Noticias
Las informaciones y noticias más importantes que afectan al mundo PlayStation.



intercom

Kit de conexión a Internet
Intercom, empresa proveedora de acceso a Internet, y Ediciones Zinco te proporcionan 20 horas mensuales de conexión a Internet durante tres meses, dos cuentas de correo Internet (1 Pop3 más 1 BBS), cinco megabytes de espacio en el Web con acceso por ftp.
Acceso a la BBS de Intercom (BBS multiusuario en español, a veces con más de 70 usuarios simultáneos y con servicios de telecharla, correo, foros, etc.
Además te enviamos el software para PC en Windows 3.1 y Windows 95 (que detecta automáticamente) y la documentación necesaria, ¡en castellano, naturalmente!

Envía este cupón a: ***Intercom*** San Francesc, 4, 2.ª .08290 Cerdanyola del Vallès. Barcelona. Tel: (93) 580 28 46. Fax: (93) 580 56 60 info@intercom.es y recibirás a contrarreembolso de 1.500 pesetas, este kit de conexión.



¡CADA MES, UN CONCURSO EN EL WEB DE ZINCO!



AND Route y Ediciones Zinco sortean:

10 CD-ROM AND Route España y 10 AND Route Europa

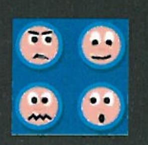
Señala el punto de partida y And Route te diseñará el mejor itinerario para tus viajes y vacaciones. AND Route España y AND Route Europa, ambos en castellano, tienen un precio de 5.990 pesetas y de 6.990 pesetas, respectivamente.
¡Ahora puedes conseguirlos completamente gratis!
Visita nuestro Web y rellena el formulario con las respuestas correctas y ¡mucha suerte!

¡No olvides detallar tu nombre y tu dirección exactos para que puedas recibir tu *Kit de Conexión a Internet*!














INSTITUTO PARA LA SUPRESIÓN DEL RECREO - CONFIDENCIAL

INFORME **#6827470/026**
FECHA: 15/10/979:55
AGENTE: **Provolone**
DESTINATARIO: **Jefe División Carmesí**
ASUNTO: Progresos en la investigación Puerta del Poder

Nos vemos en la penosa obligación de comunicarle que la prosecución de nuestras pesquisas revela ahora que el URL **http://www.zinco.es/playpower** no sólo continúa en activo, sino que además está ampliando sus contenidos.

En este sentido, le informamos que:

1. Los sospechosos permiten ya el intercambio de claves secretas, conocidas como **«powertrucos»**, entre sus secuaces con el objetivo de facilitarles un acceso directo a los secretos mejor guardados de la PlayStation. El coordinador de este movimiento se hace llamar MAESTRO.

2. Poseen la lista de juegos más importante que se ha descubierto hasta el momento en castellano: la **«Powerlista»**. Sin necesidad de pagar royalties, proporcionan a sus incondicionales más de 200 títulos perfectamente detallados. De este modo se demuestra su conocimiento e influencia con las más altas esferas de la industria del software de entretenimiento.

3. La osadía de esta organización no conoce límites. No contentos con difundir información de alto secreto por la Red, pretenden captar nuevos simpatizantes con la **«suscripción»**. De este modo, los adeptos ya no necesitan salir de sus escondrijos y ser localizados para recibir su ejemplar mensual de *PlayStation Power*.

4. Para facilitar la comunicación entre ellos y potenciar así sus dudosas actividades, sortean entre los usuarios de la consola gris cuentas de acceso a la Red. La campaña, que iniciaron el mes pasado, ha sido ahora mejorada con nuevas ofertas.

5. Tienen acceso a las más importantes fuentes de información del universo. Sus topos se deslizan por todas las empresas de software de entretenimiento conocidas y por conocer y difunden las más jugosas **«noticias»** que existen.

CONCLUSIÓN:

Nos hallamos ante un 2743 cuyas redes están cada vez más extendidas. Si el Muy Venerable Instituto para la Supresión del Recreo no actúa cuanto antes, este servicio de espionaje no puede garantizar los resultados contra los consoleros. Hemos alertado también al servicio de inteligencia de la Liga contra los VideoJuegos, pero este servicio asegura que, a este paso, detener la trama creada por *PlayPower* desde hace unos meses será una misión poco más que imposible.

Fin del informe. Esperamos instrucciones.



Uuestros trucos

En este apartado podréis demostrar quién domina los juegos de la PlayStation y quién necesita dedicarle unas cuantas horitas más para acceder a la categoría de MAESTRO. Si quieres hacer públicos los secretos más secretos de cada juego, escríbenos a: Ediciones Zinco, PlayStation Power (Power Trucos), Aragón, 182, 9.° A, 08011 Barcelona o háznoslos llegar a la dirección electrónica: anacris@zinco.es.

FIFA '96

Hola *PlayStation Power*:

Soy un poseedor de una fantástica PlayStation y tengo ocho juegos. De tres de ellos —*FIFA '96, Wipeout y Star Gladiator*— me faltan algunos trucos. De *FIFA '96*, me gustaría saber la combinación del «super goal» y «stupid team». En lo que se refiere a *Wipeout*, a ver si me podéis facilitar otro truco que no sea el del circuito Firester, ni el que te permite la elección de la Class Rapier. Finalmente, ¿cómo puedo hacer para elegir los tres personajes escondidos y algún otro más del juego *Star Gladiator*?

Por mi parte, os facilito algunos trucos de los juegos que más me gustan. De *FIFA '96*:

Nuevos equipos	Cuadrado, triángulo, X, cuadrado, triángulo, triángulo, cuadrado, cuadrado
Dream Team	Cuadrado, cuadrado, triángulo, triángulo, X, X, cuadrado, cuadrado
Bola con efecto	Triángulo, cuadrado, X, triángulo, X, X
Penaltis	Cuadrado, triángulo, cuadrado, X, cuadrado, triángulo
Formal	Cuadrado, triángulo, X, cuadrado, triángulo, triángulo, X, triángulo
Eluros invisibles	X, X, X, triángulo, cuadrado, cuadrado, cuadrado, triángulo
Súper poder	Triángulo, cuadrado, triángulo, triángulo, triángulo, triángulo, triángulo, triángulo, triángulo, triángulo
Boca loca	X, cuadrado, triángulo, X, X, triángulo, cuadrado, X

De *Ridge Racer Revolution:*

Con el coche fuera, pon la pausa, pulsa Triángulo y para poder acercar el coche o alejarlo, pulsa los botones L o R.



Si lo que quieres es hacer una súper salida en *Wipeout 2097*, en el momento de empezar la carrera, mantén la aceleración en la penúltima raya, ya verás qué salida haces.

Damián García Ocaña (Granada)



Vamos a ver. En FIFA '96, conseguirás la combinación del «super goal» si pulsas cuadrado, cuadrado, cuadrado, cuadrado, cuadrado, triángulo, triángulo, triángulo, triángulo, triángulo y la de «stupid team» es cuadrado, triángulo, X, cuadrado, triángulo, X. Por lo que se refiere a Wipeout 2097, te remitimos a nuestra sección Power Trucos *de este mes y del pasado. Finalmente, nos pedías algún truquillo de* Star Gladiator. *Pues ahí va. Para conseguir que a tu luchador le crezca la cabeza o, por el contrario, que le quede reducida al tamaño de una momia jíbara:*

Cabezón	*Derecha, Start + Cuadrado, Círculo*
Cabecita	*Izquierda, Start + Cuadrado, Círculo*

En cuanto a algún secretillo para escoger personajes secretos:

BILSTEIN: En mode arcade aprieta SELECT y, sin soltarlo, sitúate sobre GORE y pulsa G K G K A A A B B B, luego aprieta G + K

KAPPAH: Aprieta SELECT y sin soltarlo sitúate sobre GORE, ves hacia HAYATO y pulsa K A B A G A B A K A luego aprieta G + K

Para combatir a oscuras, cuando hayas elegido a tu luchador aprieta Abajo + L2 + R2 hasta que empiece la batalla. ¿No te quejarás, eh?

Club Otakus (Terrassa)

Command & Conquer

Hola y ¡felicidades!:

Con los pocos números que habéis publicado de esta sensacional publicación, ya os habéis sabido ganar el lugar que os corresponde como una de las mejores revistas que existen en el mercado (según mi humilde opinión). La mejor consola del mundo no podía sino tener una de las mejores revistas. Yo sé de esto, pues soy un «fanático» de los videojuegos y compro todos los meses las cuatro revistas que hay en el mercado. Tengo la normalita Sega Saturn y la súper potente PlayStation, con más de 40 juegos de casi todos los géneros, por lo que sé de qué hablo. Ahora sólo me queda saber si pasáis de los amigos que, con nuestra buena intención, os escribimos todos los meses en busca de respuestas a nuestras dudas e interrogantes, que son muchos, y a veces para pediros ayuda para esos trucos. Los dos juegos para los que os pido ayuda son: *Command & Conquer* para PSX y *X-Com 2: Terror from the Deep*. Los dos juegos tienen unos trucos estupendos en la versión Saturn, pero, sin embargo, nadie sabe darme ningún truco decente para la súper adictiva PlayStation. ¿Me podríais dar algún truco? Espero que me escuchéis y no os deshumanicéis como otras revistas del sector. Suerte para que con cada número vayáis subiendo puestos en el ránking hasta llegar al número 1. Os lo deseo de verdad, porque sois una revista muy veraz, entretenida, divertida, informativa y sobre todo INDEPENDIENTE. Gracias por haberme prestado un poco de vuestra atención.

Otaku anónimo (Villa del Río, Córdoba)



Ante todo gracias por todos esos piropos que nos has dedicado en tu carta y gracias sobre todo por la confianza que has depositado en nosotros. Tendrás que perdonarnos, pero de momento no hemos conseguido ningún secretillo que poder ofrecerte para X-Com 2, aunque seguimos intentándolo día tras día y noche tras noche. En cuanto sepamos algún truco, te lo avanzaremos. Y para que nuestra respuesta no te deje con mal sabor de boca, te damos algunos passwords de Command & Conquer :

NOD.
GTJ26Z12A
OLX9SXTNM
PARA LOS DOS: COVERTOPS
GDI
C9FOF2ADQ
OLXRHSZUS

Esperamos que sigas disfrutando con nuestra revista. Gracias de nuevo por tu confianza en PlayStation Power *y sigue escribiéndonos, porque nos encanta conocer a nuestros lectores.*

Josué Juárez Moreno (Terrassa)

Bubsy 3-D

En la pantalla de *password:*
99 VIDAS - XMUCHOLIFE
SELECCIÓN NIVEL - XLVLCHTMSB
TODOS LOS COHETES - XTOOROKET
DESCONOCIDO 1 - XDBUBLOCNC
DESCONOCIDO 2 - XALLDBUGCR

Club Otakus (Terrassa)



Life Force: Tenka

Todas las armas:
Pulsa pausa en el juego y aprieta L1 y sin soltarlo pulsa triángulo, R1, triángulo, cuadrado, R1, círculo, cuadrado, cuadrado y seguidamente suelta L1.

Selección de nivel:
Pulsa pausa durante el juego y pulsa L2 y sin soltarlo aprieta círculo, círculo, cuadrado, triángulo, R1, cuadrado, triángulo, círculo y luego suelta L2.

Josué Juárez (Terrassa)



Lemmings 3-D

INTRO DEL EJÉRCITO: ARMYAAAA
INTRO DEL ESPACIO: SPACEAAA
INTRO DEL EGYPTO: EGYPTAAA
FINAL: MAZEAAAA

Club Otakus (Terrassa)

NHL Face Off '97

Hola a todos:
En primer lugar quisiera felicitaros por tan novedosa y jugosa revista (de la que Ediciones Zinco está al frente, ¡cómo no!). Os estoy escribiendo porque soy una fanática de los genuinos deportes americanos y después de mucho buscar un buen juego de hockey, me decidí por el más modesto pero divertido: *NHL Face Off '97*. El problema es que, cuando me encaro a castañas con otro jugador, por mucho que aporreo los botones no consigo tumbar ni al más endeble. ¿Eso depende sólo de la agresividad del jugador? ¿O debo darle a los botones con precisión? A ver si encontráis algún truco o algún consejo para él. Os estaría muy agradecida. También me gustaría saber cuáles y cómo se hacen los disparos y toques especiales de *adidas Power Soccer International '97*. Gracias.

Ronaldinha (Barcelona)

Tienes toda la razón, sí que es debido a la agresividad del jugador. Por si te sirve de algo te damos un consejo, cuando crees un jugador no te fijes en eso, ya que es un juego de deportes y no de lucha. En lo que se refiere a adidas Power Soccer International *'97, la mayoría de chutes se hacen de la misma forma que se realizaban en su anterior parte.*

Josué Juárez (Terrassa)

Crash Bandicoot

¡Queridos playstationeros de *PlayStation Power*!:
Hace poco que me he comprado la PlayStation y con ella también adquirí *Crash Bandicoot*. Casi me he pasado el juego, pero he leído en las instrucciones que se pueden obtener llaves y diamantes. Me gustaría saber dónde se pueden tomar las llaves y en qué pantalla se obtienen los siguientes diamantes: amarillo, azul y rosa. Si no es mucho pedir, me gustaría que me dierais algún truco. Muchas gracias y, ¡que la fuerza os acompañe!

Raúl Molina Martínez (Barcelona)



Responder a un consolero nunca es molestia, así que ahí va lo que nos pedías:
100% COMPLETO
Triángulo, triángulo, triángulo, triángulo, X, cuadrado, triángulo, triángulo
Triángulo, triángulo, cuadrado, X, triángulo, círculo, triángulo, triángulo
Triángulo, círculo, cuadrado, triángulo, X, X, X, X

Club Otakus (Terrassa)



Little Big Adventure

Hola *PlayStation Power*:
Os querría preguntar una cosa sobre *Little Big Adventure*, uno de mis juegos favoritos. Me gustaría saber cómo se pasa el trozo en el que estás en la isla principal y vas a la biblioteca. Un personaje que hay en la biblioteca rondando te dice que te abrirá las puertas del infierno de la biblioteca si cambias el sabor del agua de la isla. Bueno pues ahí va mi pregunta: ¿cómo y dónde se cambia el sabor del agua? Por favor, respondedme porque estoy desesperado. Gracias.

Christian Baizan

Muy fácil. Lo que tienes que hacer es ir a la depuradora y echar el jarabe de cereza en el agua, así conseguirás lo que estás deseando.

Josué Juárez Moreno (Terrassa)



Disruptor

¿Qué hay amigos?:
Os escribo esta carta para pediros dos trucos de dos juegos fantásticos. De *Command & Conquer* me gustaría saber cómo conseguir el dinero fácil. Respecto a *Disruptor*, a ver si me podéis dar algún truco de invulnerabilidad o armas infinitas. Muchas gracias.

Aritza Martínez Gómez (Portugalete, Vizkaia)

Sentimos mucho decirte que no conocemos el truco para conseguir el dinero fácil, pero para compensarte pon el password: COVERTOPS y tendrás siete misiones nuevas en cualquiera de los dos CD. En Disruptor, *para tener la vida a tope pulsa SELECT y luego X, X, círculo, X, triángulo, cuadrado, cuadrado. Para tener la munición al máximo: X, cuadrado, triángulo, triángulo, X, círculo, triángulo, X.*

Josué Juárez (Terrassa)

Pequeños trucos

Trucos, trucos y más trucos. ¡Qué vivan los trucos! Los hay de todo tipo, algunos son pequeños y otros tan grandes como tu cabeza, pero todos tienen el mismo objetivo: ayudarte a superar esos juegos tan peliagudos. ¿A qué esperas? ¡A por ellos!



Porsche Challenge

Introduce estos códigos en la pantalla principal.

SALTO DEL COCHE DEL JUGADOR
CUADRADO, CÍRCULO, CUADRADO.

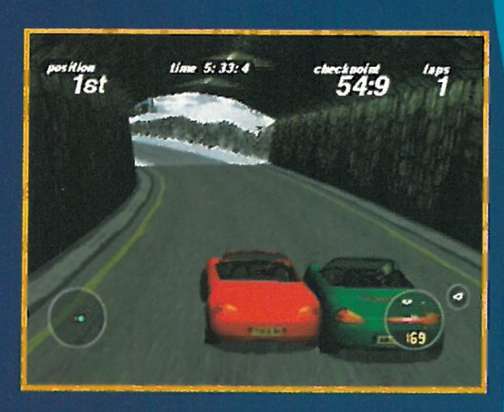
TODOS LOS COCHES SALTAN
ARRIBA + CUADRADO, ARRIBA + CÍRCULO, ARRIBA + CUADRADO, ARRIBA + CÍRCULO, ARRIBA + CUADRADO, ARRIBA + CÍRCULO, ARRIBA + CUADRADO.

COCHES INVISIBLES
CUADRADO + CÍRCULO, L2 + R2, CUADRADO + CÍRCULO, L1 + R1, CUADRADO + CÍRCULO.

CAMIONES INTERACTIVOS
IZQUIERDA + CÍRCULO, ABAJO + TRIÁNGULO, DERECHA + CUADRADO.

OJO DE PEZ
CUADRADO + TRIÁNGULO + CÍRCULO, L1, L2, R2, R1.

CARRERA LOCA
ARRIBA, IZQUIERDA, DERECHA + SELECT.



Dark Forces

¿Estás un poco debilucho? ¿Ya no te acompaña *La Fuerza*? No te preocupes. Ni siquiera a Luke Skywalker le importarían esos rollos de *que la fuerza te acompañe* si tuviese estos trucos a mano.

CÓDIGOS DE NIVEL
Nivel 2: Y7B5T7S183
Nivel 3: IVHDBMBMXZ
Nivel 4: 9WJHBLCN00
Nivel 5: 8XKGBKDPZ1
Nivel 6: 7YBKBJFL22
Nivel 7: Y7C4L7Q193
Nivel 8: X8D3L6R2C4
Nivel 9: W9F635SZB5
Nivel 10: VIQ534T0F6
Nivel 11: NVHL4LFQ1R
Nivel 12: MYGM!KBR2S
Nivel 13: LXFN4JCSZT
Nivel 14: 205F6HJT0V

SELECCIÓN DE NIVEL
Tienes que ir a RESTORE GAME y escribir: P3NDLDQNY2

Selecciona START GAME y puedes escoger cualquiera de los niveles.

MENÚ DE TRUCOS
Mientras estás jugando, pulsa: IZQUIERDA, CÍRCULO, X, DERECHA, CÍRCULO, X, ABAJO, CÍRCULO, X.
El menú de trucos aparecerá ante tus ojos. Las opciones son las siguientes:

Invencible - ¿hay que explicar algo?
Coords - da la posición y las coordenadas
Superman - carga el mapa HUD
Pogo - un salto muy, muy alto
PAL Mode - cambia el modo de vídeo
Max Out - te ofrece un conjunto muy completo de armas y equipamiento
Hay una opción final que se llama GAME WON. Aprieta el botón verde, sal del menú y para el juego. En el siguiente menú escoge NEXT MISSION para saltarte el nivel. Juego limpio.

Sim City 2000

Empieza una nueva ciudad o carga una que ya exista. Mientras juegas, ve a la opción City Info y pulsa el icono Administración de recursos. En la pantalla de Administración de recursos, mantén apretado R1. Aprieta X, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CUADRADO y suelta R1. Entonces aprieta L1. Después X, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CUADRADO y suelta L1. Entonces aprieta R2 y pulsa X, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CUADRADO y suelta R2. Acto seguido, le toca el turno a L2 y X, CUADRADO, TRIÁNGULO y CÍRCULO. Sueltas L2 y entonces oirás un sonido muy agradable. De repente, te darás cuenta de que tu cuenta corriente está muy bien de salud. Tiene nada más y nada menos un saldo de 1.000.000 de dólares (sí, un millón de dólares). Puedes aprovechar y comprar un montón de juegos nuevos para tu PlayStation.



Robo Pit

Aquí están todos los niveles que siempre has soñado. En el menú principal mantén apretados L1, L2, R1 y R2. Mientras lo haces, aprieta SELECT. En la esquina superior izquierda aparecerá un mensaje para seleccionar el nivel A.

Incredible Hulk

Si inviertes tu tiempo de ocio en luchar con el hombrecillo de verde, te interesarán los siguientes códigos de nivel.

Nivel 1: 10C80B7C7C
Nivel 2: 10C82E5E54
Nivel 3: 80D82E206E
Nivel 4: 00D02702BA

Madden '97

Ha vuelto el gordito de Madden. Celebrémoslo con estos truquillos:

EQUIPOS SECRETOS
Ve a User Records e introduce TIBURON. Vuelve a la selección de equipos y tendrás todos los equipos a tu disposición.

VISTAS DE CINE
Cuando enciendas tu maquina, aprieta L1 + R1 en el logo de Sony hasta que la pantalla de cine sustituya la introducción. Para verlas haz clic encima, en el extremo inferior de la pantalla.

Tekken 2

A veces los hados se alían contra nosotros o... ¿será la competencia? En el número 4 de *PlayStation Power* aparecieron en *Tekken 2*, en la sección *Power Trucos*, unas misteriosas letras que nada tienen que ver con este excelente juego de Sony. A continuación te desciframos la equivalencia entre esas letras y los genuinos comandos para que puedas ser un MAESTRO de *Tekken 2*.

e	cuadrado
r	triángulo
w	X
i	derecha
q	círculo
u	izquierda
p	abajo, izquierda
[	abajo, derecha
y	abajo
]	arriba, derecha
x	triángulo + círculo
rx6	triángulo x 6
t	arriba
o	arriba, izquierda

¡TODOS LOS JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

POWERLISTA



Bienvenidos a la Powerlista

Una guía indispensable que comenta los últimos estrenos de PlayStation. Una lista que te actualizamos mes a mes. Además, te informamos de cuáles son los Súper ventas de cada género y nuestros favoritos del mes. ¡Descúbrela!



TODO LO QUE DEBES SABER

DE TOMO Y LOMO

Cada mes enviamos a nuestros espías a investigar en los establecimientos de ventas de las grandes ciudades para descubrir novedades cuya relación calidad/precio aconseja que te lo pienses dos veces antes de soltar la pasta. Nadie se escapa a nuestro «ojo avizor».

78



¡ECHA UN VISTAZO!

Para asesorarte sobre juegos y comentarte si comprarlos o no, o sólo para que alucines un poco, te destacamos algunos aspectos del mundo PlayStation que pueden ser de tu interés.



¡CÓMPRALO!

Si este mes no puedes hacerte con un juego de esos carillos que circulan por ahí, no te preocupes. *¡Cómpralo!* te recomienda otras adquisiciones más baratas, pero igual de buenas.

Una pequeña reseña de la compañía que lo distribuye en España, el precio que deberías pagar y el tipo de juego o género en el que se enmarca.
Quizá sea corto, pero es muy completo. Contiene un pequeño análisis para que eches un vistazo a los aspectos más importantes.

adidas Power Soccer

Sony • 7.990 ptas. •
Simulador de fútbol
Menos flexible que el sofisticado *Actua*, este juego añade movimientos especiales a un cóctel futbolístico que no es más que una mezcla de acción y realismo que no conseguirá llamar tu atención. Anticuado.
Puntuación 6

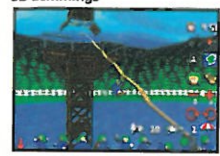
Cada reseña incluye una escena, bien encuadrada, para que puedas ver el aspecto del juego.

Las puntuaciones que te expone *PlayStation Power* son las únicas en las que debes confiar, porque decimos la verdad sin tapujos. Somos exigentes, pero justos.

2 = porca miseria
5 = suficiente
7 = buen esfuerzo
9 = ¡cómpralo!
10 = perfecto



3D Lemmings



Sony • 6.990 ptas. •
Rompecabezas/acción
Lemmings en tres dimensiones. Algo decepcionante debido a sus controles tramposos y la dificultad que a veces supone saber qué está pasando. Puede provocar dolor de cabeza, pero es una tontería divertida.
Puntuación 6

Actua Golf



Sony • 6.990 ptas. • Golf
Las opciones de juego brillantes, las vistas soberbias y los comentarios espléndidos del as del golf Peter Allis te harán ganar de calle. Sin duda, es el mejor juego de golf que puedes comprar, al menos hasta que aparezca *Actua Golf 2*.
Puntuación 8

Actua Soccer



Sony • 3.990 ptas. •
Simulador de fútbol
Un buen juego de fútbol y uno de los favoritos en la editorial. Muestra ya algunos síntomas de envejecimiento y ha sido superado por la aparición de *ISS Pro* pero es una buena ganga de la serie Platinum.
Puntuación 7

Actua Soccer Club Edition



Sony • 6.990 ptas. •
Simulador de fútbol
Es igualito al viejo y excelente *Actua*, pero con los equipos de la premier inglesa puestos al día. Más que un juego nuevo es un entremés a la espera de la llegada de *Actua 2*. Sinceramente, esperábamos algo más.
Puntuación 5

adidas Power Soccer



Sony • 7.990 ptas. •
Simulador de fútbol
Menos flexible que el sofisticado *Actua*, este juego añade movimientos especiales a un cóctel futbolístico que no es más que una mezcla de acción y realismo que no conseguirá llamar tu atención. Anticuado.
Puntuación 6

adidas Power Soccer Int '97



Sony • 7.990 ptas. •
Simulador de fútbol
Idéntico a su predecesor (aparte de unos cuantos cambios superficiales de equipo por aquí y algunas novedades en la jugabilidad por allá). Descorazonador otra vez. Una oportunidad perdida.
Puntuación 4

Agent Armstrong



Virgin • 7.990 ptas. •
Shoot 'em up
Un *shoot 'em up* de enfoque lateral que de vez en cuando ofrece detalles en 3-D para mayor gozo de tus ojos. Muy colorido y divertido, proporciona una diversión aceptable en todos sus niveles.
Puntuación 7

Air Combat



Sony • 3.990 ptas. •
Simulador aéreo
Otro simulador aéreo de tipo arcade. Gráficos no muy conseguidos y unas reglas de juego repetitivas. Con este producto, la todopoderosa Namco ha lanzado una ganga al precio de la serie Platinum.
Puntuación 5

Alien Trilogy



New Software Center •
3.990 ptas. • Clon de *Doom*
Es una pena, pero esto no es *Doom*. Hay muchas variedades de *aliens*, aunque parecen más bien hombrecillos enfundados en trajes de goma. Un clon competente pero algo repetitivo.
Puntuación 7

Alone in the Dark



Erbe • 8.990 ptas. • Aventuras
Tu personaje en 3-D explora unos fondos estáticos diseñados en 2-D. Ya sabes, como en otras ocasiones, se trata de luchar y encontrar cosas. Animación lenta. *Resident Evil* copió la fórmula y ha salido bastante mejor.
Puntuación 6

Andretti Racing



Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Carreras
Sus trazados hacen que seguir la carretera sea un poco más difícil de lo deseable. Sin embargo, la pulida pantalla del modo dos jugadores funciona a las mil maravillas, y hay un montón de pistas.
Puntuación 6

Assault Rigs



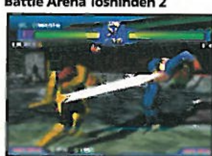
Sony • 6.990 ptas. •
Combate de tanques en 3-D
Como *Doom*, pero con tanques. Tienes que conducir un vehículo futurista por complicados niveles. Una cámara hiperactiva y unos controles escurridizos estropean esta experiencia original pero poco interesante.
Puntuación 6

Ayrton Senna Kart Duel



Centro Mail • 8.990 ptas. •
Carreras
Una licencia sospechosa para un juego sorprendentemente entretenido. Zumba con tu pequeño *kart* por extrañísimos y complicadísimos circuitos. Conducción y frenazos de gran realismo. Sencillo pero bueno.
Puntuación 7

Battle Arena Toshinden 2



Sony • 7.990 ptas. •
***Beat 'em up* en 3-D**
Pocas mejoras. Los gráficos están actualizados y los nuevos personajes, con sus nuevas armas y movimientos son muy *guays*, pero, a pesar de las mejoras, no se acerca ni por asomo al listón que supone *Tekken 2*.
Puntuación 7

Battle Stations



Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Estrategia/acción
No tiene el estilo del viejo «tocado y hundido», sino que es más bien un juego sin sustancia en el que tienes que tripular unos barcos y colocas a tus enemigos en el punto de mira. Suena más estimulante de lo que es.
Puntuación 3

Black Dawn



Virgin • 7.990 ptas. •
***Shoot 'em up* en 3-D**
La continuación de *Agile Warrior* que prefiere los helicópteros a los aviones. Presenta un montón de misiones, grandes pistolas y gran suavidad. Muchas explosiones con un toque de realismo.
Puntuación 7

BLAM! Machinehead



Proein • 8.990 ptas. •
***Shoot 'em up* en 3-D**
Rápido *blaster* en 3-D. Entorno colorista con buenos gráficos, misiones chulísimas, enormes pistolones y muchas cosas para matar. Aunque las primeras misiones no son tan interesantes como las que vienen después.
Puntuación 8

Blast Chamber



Proein • 9.990 ptas. •
Rompecabezas
Una extraña mezcla de rompecabezas y acción. Controlas a un pequeño hombre con una bomba pegada a su cuerpo. Este personaje se enfrenta a otros muchos además de alguna que otra frustración.
Puntuación 6

Blazing Dragons



Erbe • 8.990 ptas. •
Aventuras
El segundo juego de apuntar y señalar para PlayStation presenta algunos enigmas un tanto oscuros, diálogos desangelados y un humor de gusto dudoso que hará que llores de risa.
Puntuación 7

Break Point Tennis



Centro Mail • 7.490 ptas. •
Simulador de tenis
¿Alguien quiere tenis?
Sí, todo está muy bien —un simulador de tenis 3-D poligonal que peca un poco en el aspecto realista más que otra cosa—, pero no es increíblemente divertido.
Puntuación 7

Broken Sword



Sony • 6.990 ptas. •
Aventuras
Una aventura interactiva bastante sobrevalorada. Sí, está bien y es el mejor juego de aventuras para PlayStation, pero es aburrido. Tiene una jugabilidad adictiva, aunque no puedes esperar emociones intensas.
Puntuación 7

Bubble Bobble & Rainbow Islands



Iguana Games • 6.900 ptas. •
Rompecabezas
Más nostalgia del pasado. Estos dos son dos viejos juegos arcade, de la época de los pantalones de pata de elefante. Te pueden poner nostálgico, pero son algo torpes y repetitivos.
Puntuación 4

Burning Road



Iguana Games • 8.900 ptas. •
Carreras
No es el *Daytona* que le gustaría ser. Los coches derrapan en cada esquina para darle un poco más de emoción. Pero ¿qué pasa con esa perspectiva? ¡Por delante los coches parece que midan seis centímetros!
Puntuación 6

Bust-A-Move 2



New Software Center •
3.990 ptas. • Rompecabezas
Uno de los mejores puzzles que se han creado. Bajo su floja apariencia de 16 bits se esconde un rompecabezas de gran adictividad y velocidad, que rivaliza incluso con *Tetris*. Lo mejor es el modo dos jugadores.
Puntuación 9

Carnage Heart



Sony • 6.990 ptas. •
Estrategia
No es el juego de batallas de mechas que todos esperábamos, pero sí un entretenimiento estratégico con posibilidades. Diseña y construye robots y envíalos a hacer el trabajo sucio.
Puntuación 8

Casper



Virgin • 7.490 ptas. •
Aventuras
El simpático fantasma Casper se pasea por toda la casa haciendo monadas. Hasta los más pequeños de la casa se aburrirán con este juego y suspirarán por algo de acción después de los primeros diez minutos.
Puntuación 4

Chronicles of the Sword



Sony • 6.990 ptas. • Aventuras
Vagar por ahí, en un decorado de la Edad Media espada en mano, y hablar como un libro de historia antiguo puede parecer apasionante. El inconveniente es que es algo monótono. Un poco más de acción haría el juego más ameno.
Puntuación 4

City of the Lost Children



Sony • 7.990 ptas. •
Aventuras en 3-D
Aparte de unos buenos gráficos y una trama intrigante no es mucho más que un refrito del viejo *Alone in the Dark*. Los controles lentos lo entorpecen un poco. A pesar de todo, constituye un esfuerzo destacable.
Puntuación 7

Command & Conquer



Virgin • 7.990 ptas. •
Acción/estrategia
Ex monstruo del PC, en la PlayStation todo este tinglado de soldados/estrategas parece un poco monótono. Pero no desestimes su jugabilidad; éste es uno de los juegos más absorbentes que existen.
Puntuación 8

Contra: Legacy of War



Konami • 9.490 ptas. •
Shoot 'em up
Acción rápida y frenética, cantidades industriales de reforzadores y armas, ráfagas de balas surgiendo de todas partes y monstruos rapidísimos que conseguirán atraparte antes de que puedas decir ¡que me pilla!
Puntuación 7

Cool Boarders



Sony • 6.990 ptas. • Carreras
Un juego de carreras en el que, en realidad, no tienes que correr contra nadie. Es un poco raro y frustrante, pero la opción para aprender a realizar trucos hace que el juego mejore mucho y anima las cosas considerablemente. No está mal.
Puntuación 6

Crash Bandicoot



Sony • 8.490 ptas. •
Plataforma en 3-D
Estupendo juego de plataformas en 3-D. Vale, quizá no sea muy 3-D, pero sí más que cualquier otro. Es grande, colorista y nunca te cansas de jugar. Sin duda, el mejor juego de plataformas para PlayStation.
Puntuación 9

Criticom



Centro Mail • 3.990 ptas. •
Beat 'em up
Si tienes ganas de comprar un juego de puñetazos decídete por *Tekken 2*. *Criticom* está bastante bien logrado –luchadores apuestos, armas interesantes–, pero no le llega ni a la suela de los zapatos a la maravilla nipona.
Puntuación 6

Crusader: No Remorse



Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Beat 'em up
Parecido a *Project Overkill*; también ofrece vistas isométricas para plasmar su acción ultraviolenta y futurista en la que los pequeños personajes se dedican a disparar a los demás. Un poco repetitivo.
Puntuación 6

Crypt Killer



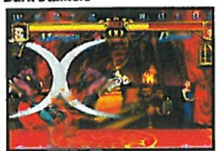
Konami • 9.490 ptas. •
Pistola de rayos láser
Una pobre conversión para la PlayStation de un juego arcade bastante flojo, con la pistola de rayos láser de Konami. Tiros y más tiros por todas partes con algún que otro giro argumental.
Puntuación 3

Darklight Conflict



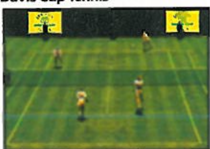
Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Shoot 'em up
Combates espaciales repletos de efectos de luz y gráficos impresionantes. Hay un montón de misiones, pero en lugar de la esperada acción tipo *Star Trek*, el juego deriva hacia un *shoot 'em up* en 3-D.
Puntuación 7

Dark Stalkers



Iguana Games • 4.990 ptas. •
Beat 'em up
Un juego de lucha que está bien, pero es una conversión un poco decepcionante –han suprimido algunos cuadros de animación–. Su jugabilidad es buena, pero un poco fuerte para los que tengáis un gusto sutil.
Puntuación 6

Davis Cup Tennis



Proein • 9.990 ptas. •
Simulador de tenis
Unos jugadores que parecen calcomanías de los viejos tiempos en un juego al que le falta realismo, tanto en aspecto como en jugabilidad, a pesar de su licencia de simulador para el evento deportivo.
Puntuación 4

Defcon 5



Sony • 6.990 ptas. • Aventuras
Del estilo de *Doom*, combinado con un juego de aventuras. Este juego de Sony te hace vagar por una estación espacial casi abandonada, por donde irás apretando interruptores y disparando a unos robots verdes que nunca ganarán un premio.
Puntuación 4

Descent



Virgin • 4.990 ptas. •
Entorno 3-D
Es *Doom* en tres dimensiones. Conduce tu nave a través de tortuosos y retorcidos pasillos, haciendo volar por los aires una multitud de *aliens* robóticos. Unos niveles 3-D que aturdirán tu mente. ¡Genial!
Puntuación 8

Descent 2



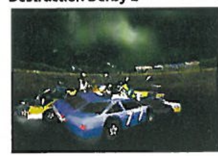
Virgin • 8.490 ptas. •
Entorno 3-D
¿Qué pasó? Las supuestas mejoras sobre *Descent* (incluyendo toda clase de características nuevas) son confusas y tienen un enfoque turbio y distorsionado. Creo que es hora de buscar una nueva máquina de 3-D.
Puntuación 6

Destruction Derby



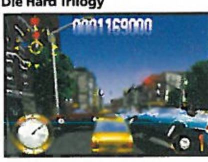
Sony • 3.990 ptas. • Carreras
Compite en pistas diminutas y aburridas, chocando continuamente mientras intentas sacar a tus rivales de la carrera, una buena idea que no acaba de funcionar. No consigue ser un buen juego de carreras y le falta acción.
Puntuación 6

Destruction Derby 2



Sony • 7.990 ptas. •
Carreras
Una mejora del 100%, *DD2* acaba con casi todos los errores de su antecesor. Su enorme variedad de pistas lo sitúa al nivel de *Ridge Revolution*, compitiendo en adictividad y desafíos de velocidad.
Puntuación 9

Die Hard Trilogy



Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Blaster/conducción
Tres juegos de unas 8.000 cucas en uno. Un juego de disparos de alto nivel al estilo de *Virtua Cop*, de persecución y choques sobre ruedas, con ingredientes de atrapar al rival en el punto de mira. Gráficos fabulosos.
Puntuación 9

Disruptor



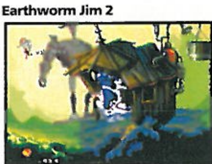
Virgin • 7.500 ptas. •
3-D al estilo *Doom*
Un clon de *Doom* que, sorprendentemente, llega a emular las emociones y la acción de su maestro en 3-D. Los gráficos se benefician de una mayor definición y de alucinantes detalles que te maravillarán.
Puntuación 8

Doom



New Software Center •
6.990 ptas. • *Doom*
El juego que ha inspirado millones de clones. Piérdete en un mundo *HER-UGE* 3-D y destruye montones de cosas diabólicas. Todos los niveles de los dos juegos de PC están aquí con toda su sangre y su gore.
Puntuación 10

Earthworm Jim 2



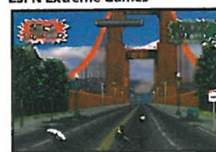
Iguana Games • 4.900 ptas. •
Plataforma
Podría haber estado bien. Esta conversión a PlayStation es exactamente lo mismo que la vieja versión Mega-Drive, que está bien aunque es bastante anticuada.
No es nuestra compra preferida.
Puntuación 4

Epidemic



Sony • 6.990 ptas. •
Clon de *Doom*
Se trata de la continuación de *Kileak the Blood* que, aunque es un poco mejor, sigue siendo demasiado tosca y aburrida.
No representa un gran desafío para los maestros del género.
Puntuación 6

ESPN Extreme Games



Sony • 6.990 ptas. • Carreras
Un clon de *Road Rash*, con música de la generación Pepsi Max que ofrece un despilfarro de paisajes en 3-D pasables como excusa para carreras «extremas» de *snowboard* y *mountain bike* que no tienen mucho sentido.
Puntuación 4

Excalibur 2555AD




Proein • 9.990 ptas. •
Aventuras
Un programador casero intenta copiar a *Tomb Raider* con algunos elementos de rol insertados en medio del juego. No está mal, pero los niveles sencillos no son importantes, ni inteligentes, ni nada buenos.
Puntuación 5

Exhumed




Erbe • 7.990 ptas. • Entorno 3-D
Lo que comienza como un clon decente de *Doom* pasa a convertirse en un buen juego muy adictivo y de diseño exquisito. Mucha acción, enigmas y algunos niveles entrañables, con monstruos geniales y un montón de efectos.
Puntuación 8

Fade to Black




Electronic Arts • 3.990 ptas. •
Aventuras en 3-D
Buenos gráficos, una trama envolvente y una limpia mezcla de acción y rompecabezas. No es un súper bombazo, sus texturas han sido superadas últimamente por *Tomb Raider*, pero sigue siendo muy bueno.
Puntuación 8

FIFA 97



Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Simulador de fútbol
Los jugadores tienen una pinta increíble, pero no se desplazan rapido. Con unos controles tan poco intuitivos nunca te sientes del todo al mando de la situación y la selección de los jugadores es demasiado lenta.
Puntuación 6

Firo and Klawd




Erbe • 8.990 ptas. •
Aventuras/*shoot 'em up*
Cruce entre un juego isométrico de disparos y uno de aventuras. Patéate la ciudad cruzando todo tipo de entradas para descubrir qué nivel, qué historieta y qué escena vas a ver no muy divertida.
Puntuación 4

PlayStation Power
Súper ventas

¿Estás interesado en algún tipo de juego en particular? Bueno, pues aquí tienes una guía clara de nuestros súper ventas de este mes, divididos por géneros, por gentileza de Centro Mail. Son los juegos que nos han entretenido y por eso te recomendamos que te hagas con ellos. Compáralos unos con otros y para más información, lee los exámenes en nuestra revista o los minianálisis de la Powerlista.

Aventura gráfica/rol
1 Tomb Raider
2 Suikoden
3 La ciudad de los niños perdidos
4 Overblood
5 Vandal Hearts

Carreras
1 V-Rally
2 Rally Cross
3 Rage Racer
4 Porsche Challenge
5 Need for Speed 2

Beat 'em up
1 Soul Blade
2 King of Fighters 95
3 Tobal No. 1
4 Street Fighter Alpha 2
5 Dragon Ball Z

Deportivos
1 ISS Pro
2 adidas Power Soccer International
3 Virtual Pool
4 Actua Soccer Club Edition
5 NHL Powerplay

Rompecabezas
1 Super Puzzle Fighter 2
2 Bust a Move 2
3 Worms Platinum
4 Lost Vikings 2
5 Namco Museum 3



Estrategia
1 Wing Commander IV
2 Syndicate Wars
3 Command & Conquer
4 Battle Stations
5 X-Com Terror from the Deep



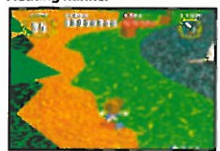
Shoot 'em up
1 Tenka
2 Dark Forces
3 Jungla de Cristal
4 Rebel Assault 2
5 Independence Day

Plataforma
1 Earth Worm Jim 2
2 Fade to Black
3 Crash Bandicoot
4 Pandemonium
5 Floating Runner

Los cinco más vendidos
1 V-Rally
2 Soul Blade
3 ISS Pro
4 Super Puzzle Fighter 2
5 Tomb Raider



Floating Runner



Iguana Games • 8.900 ptas. • Plataforma en 3-D
Los niveles son muy amplios y todo se mueve con mucha suavidad.
Sin embargo, la textura de los polígonos deja mucho que desear y el punto de vista puede conseguir que te llegues a desesperar.
Puntuación 4

Formula 1



Sony • 7.990 ptas. • Carreras
Fantástico simulador de F1. Todas las carreras listas para correrlas con los conductores y los equipos del '95.
Compra obligada para los aficionados a la categoría reina y también para todos aquellos que disfruten de los juegos de carreras.
Puntuación 9

Gex



Centro Mail • 4.990 ptas. • Plataformas
Gekko, el chistoso de turno, brinca a través de niveles basados en plataformas con un estilo algo pasado de moda y se dedica a contar los chistes más malos que existen sin conseguir arrancarte ni una sonrisa.
Puntuación 5

GridRun



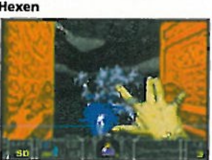
Virgin • 7.990 ptas. • Rompecabezas /acción
Vistas isométricas y futuristas en laberintos.
Otra vez la opción dos jugadores es más divertida que el modo un jugador que, en comparación, ofrece escasas emociones.
Puntuación 6

Gunship 2000



Sony • 6.990 ptas. • Simulador de helicópteros
Un simulador de helicópteros dudoso y torpe, rematado con unos gráficos poco acabados que intentan conseguir realismo y acaban por perderse en una imagen y una jugabilidad muy poco logradas.
Puntuación 4

Hexen



New Software Center • 7.990 ptas. • Clon de *Doom*
La secuela genuina de *Doom* añade elementos de rol para un juego importante y absorbente. Pero es lento y las imágenes son pobres, no alcanzan las excelencias de *Doom*. Jugando puedes descubrir su profundidad.
Puntuación 7

Hardcore 4X4



Iguana Games • 8.900 ptas. • Carreras
Bastante competente pero, sin embargo, falla en el momento de darle emoción. El terreno accidentado y la enormidad de los vehículos son un punto interesante, pero los choques y las colinas, más que fascinar, adormecen.
Puntuación 7

Impact Racing



Iguana Games • 9.900 ptas. • Carreras/shoot 'em up
¿Qué pasaría si armaras los coches de *Ridge*? Está claro que el resultado no sería, en ningún caso, éste. El momento de las carreras es rápido, pero algo torpe y la incorporación de las pistolas no aporta mucho.
Puntuación 3

Incredible Hulk



Proein • 9.990 ptas. • Plataforma
Se trata de un juego de las típicas plataformas de encuentra-la-llave-para-abrir-la-puerta y de este modo poder seguir avanzando por las distintas fases.
Sin embargo, en este caso, los resultados podrían ser mejores.
Puntuación 3

Independence Day



Electronic Arts • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up* en 3-D
Más que nada es un refrito del viejo *Afterburner*, pero con gráficos poligonales tridimensionales.
La verdad es que no se han esmerado mucho en su concepción.
Puntuación 6

ISS Deluxe



Konami • 8.900 ptas. • Simulador de fútbol
Fantástico, pero tiene un aspecto terriblemente pasado de moda. El clásico ejemplo de juego en el que prima la jugabilidad sobre los gráficos. Es casi lo mismo que el original de 16 bits, pero es una buena diversión.
Puntuación 8

ISS Pro



Konami • 9.490 ptas. • Fútbol
El mejor juego de fútbol que jamás ha existido hasta ahora. Gráficos soberbios, controles sensibles y un árbitro firme pero justo hacen de este juego un ganador absoluto (nunca mejor dicho).
Puntuación 9

Jet Rider



Sony • 6.990 ptas. • Carreras
El típico juego de carreras que sustituye la dosis habitual de motores con unas excitantes motocicletas futuristas que corren tanto por tierra como por agua. Aunque esto no aporta nada a un juego un tanto deslucido.
Puntuación 7

Jumping Flash 2



Sony • 7.990 ptas. • Plataforma 3-D
Mucho mejor que su buen predecesor. Hay muchas texturas mejores y la calidad de los niveles que vas a encontrar es superior. De todas formas, el juego sigue siendo demasiado fácil y no tardarás en terminarlo.
Puntuación 8

Krazy Ivan



Sony • 6.990 ptas. • Blaster 3-D
Eres un robot grande que dispara a muchos robots pequeñitos en montones de niveles monótonos y faltos de características.
Su carente variedad y su adictividad dudosa hacen de *Krazy Ivan* un juego poco atractivo.
Puntuación 6

Legacy of Kain



Erbe • 7.990 ptas. • *Blaster*
Eres un vampiro que va por ahí devastándolo todo, dando puñaladas a diestro y siniestro y mordiendo el cuello a las vírgenes. Es un buen juego, pero los gráficos *sprite* le dan aspecto de juego de rol de 16 bits un tanto anticuado.
Puntuación 7

Little Big Adventure



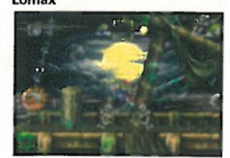
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Aventuras
Otro juego de aventuras que proviene del PC, con gráficos maravillosos y un diseño espléndidamente ejecutado. Aventura arcade variada y adictiva para exprimirse el limón y... los dedos. Muy bueno.
Puntuación 8

Loaded



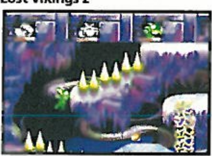
Sony • 3.990 ptas. • Blaster
Te paseas por niveles estilo laberinto dando muerte a todo lo que se cruza en tu camino. El juego es divertido, pero su falta de variedad y la naturaleza simplista de sus niveles borrarán pronto esa sonrisita de tu cara.
Puntuación 5

Lomax



Sony • 6.990 ptas. • Plataforma
¡Vuelven los *Lemmings*! Un poco más del construir y cavar al estilo *Lemming* lo hubiera salvado de quedarse en el juego de plataformas 2-D anticuado que es. Realmente, una oportunidad desaprovechada.
Puntuación 5

Lost Vikings 2



Virgin • 8.490 ptas. • Plataforma
Tiene un aspecto un tanto polvoriento, pero es un buen juego de plataformas. Son tres vikingos, cada uno con sus propias habilidades, y los guías por un montón de niveles 2-D. Mezcla perfecta de puzzles y acción.
Puntuación 8

Lone Soldier



Iguana Games • 8.900 ptas. • *Shoot 'em up* 3-D
A pesar de su velocidad moderada, sus extrañas vistas y sus controles raros, este *shoot 'em up* en 3-D es diversión asegurada. Es, sencillamente, cuestión de andar por la pantalla y disparar al personal. Nos gusta.
Puntuación 7

Madden 97



Electronic Arts • 7.990 ptas. • Fútbol americano
La última entrega de *Madden* y el mejor juego de fútbol americano que puedes comprar. Los sólidos gráficos están pensados para compensar los excesos de la perfecta inteligencia artificial.
Puntuación 8

Magic Carpet



Electronic Arts • 7.990 ptas. • Entorno 3-D
Una versión un poco tosca del clásico para PC. Colectas dinero para reformar tu castillo –hacerlo más grande– y se le añade un ligero toque interesante de estrategia, pero, cuidado, sólo ligero.
Puntuación 7

MechWarrior 2



Proein • 8.990 ptas. • Entorno 3-D
Paisajes bastante pobres y jugabilidad muy simplificada del tipo clicha-a-un-malo-y-mátalo-con-la-suficiente-artillería-como-para-cargarte-a-toda-su-familia hacen que el juego pierda fuelle.
Puntuación 7

DE TOMO Y LOMO

Cada mes enviamos a nuestros espías de ventas a alguna gran ciudad del mundo para descubrir novedades cuya relación calidad/precio aconseja que te lo pienses dos veces antes de adquirir el producto. No tienen escapatoria.

La primera vez que tuvimos noticias del producto que os presentamos en este número fue hace un par de meses, pero inmediatamente tiramos toda la información a la papelera al percatarnos de que semejante artefacto sólo estaría disponible en Estados Unidos, la tierra donde nada es imposible. Pero, cuál fue nuestra sorpresa al enterarnos de que, los fabricantes de *Game Ice* tienen la intención de «conquistar» otras tierras más próximas a la nuestra.

Pero ¿qué es *Game Ice*? Su principal objetivo es solventar el problema de una utilización prolongada de la PlayStation, que podría tener como resultado un calentamiento excesivo o un funcionamiento anómalo de la consola. Todos hemos oído hablar de los discos que «saltan». Pues bien, *Game Ice* pretende ofrecer una solución a semejante comportamiento paranoico.

El artilugio es del tamaño aproximado de un listín telefónico y debes colocarlo justo debajo de tu preciada PlayStation. Enchufa el aparato y no tardará en entrar en acción, enfriando el aire y enviándolo fresco a la PlayStation que yace sobre ella. ¡Allá vamos!

Como puedes comprobar y, a nuestro humilde parecer, se trata de una auténtica tontería. ¿No sería mucho mejor abrir una ventana, desconectar la consola de vez en cuando o colocarla lejos de cualquier superficie que impida que se airee? Si el disco salta no es necesario comprar semejante congelador consolero. Lo único que debes hacer es contactar con Sony y pedir que te cambien el disco. ¿Qué inventarán ahora? ¿Un cojín refrigerante que impida que salten chispas de tu trasero tras largas horas ante la pantalla? Paciencia que todo llegará. Tiempo al tiempo.

Mega Man X3



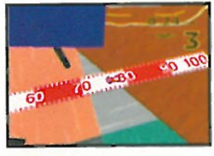
Virgin • 6.990 ptas. • Plataforma
El viejo clásico de SuperNintendo llega a la PlayStation, pero es EXACTAMENTE igual.
Pequeños *sprites* planos, y cierta falta de variedad, junto con un dudoso diseño de los niveles y de la detección de los choques.
Puntuación 3

Mickey's Wild Adventure



Sony • 6.990 ptas. • Plataforma
No es más que un viejo 16 bits que nos causó una ligera consternación. Unas cuantas entradas y salidas de la pantalla en 3-D no nos van a convencer. De verdad, esperábamos algo mejor del ratón más universal.
Puntuación 5

MicroMachines V3



Konami • 10.900 ptas. • Conducción en 3-D
Esta alocada versión lleva a los coches 2-D a la tercera dimensión. No podía ser menos. Una suave cámara flota sobre nuestras cabezas para captar la acción que transcurre a través de 30 increíbles circuitos.
Puntuación 9

Monster Trucks



Sony • 6.990 ptas. • Carreras
Puedes hacer todo lo que se te ocurra para poder llegar el primero a la meta.
Añádele algunas minas criminales y encontrarás un esfuerzo poco brillante y valorado.
Puntuación 7

Mortal Kombat 3



Sony • 8.200 ptas. • *Beat 'em up* en 2-D
MK3 pudo haber sido una perfecta conversión del éxito arcade, pero a no ser que lo consigas por cuatro duros a través de algún catálogo viejo, mejor gástate el dinero en la nueva *Trilogy*.
Puntuación 6

Mortal Kombat Trilogy



Sony • 6.990 ptas. • *Beat 'em up* en 2-D
Trilogy contiene todos los personajes, todos los movimientos y todos los fondos de los tres juegos *MK* EN UNO. Aunque esto no implica que sea la misma diversión, *MKT* satisface todas tus *MK* necesidades.
Puntuación 8

Motor Toon GP 2



Sony • 6.990 ptas. • Carreras
No es más de lo mismo, ya que los gráficos se han retocado, añadiendo más detalle. El aspecto de las carreras también se ha mejorado, consiguiendo mayor jugabilidad y centrándose menos en los efectos visuales.
Puntuación 8

Myst



Sony • 6.990 ptas. • Aventuras
Se trata de una serie de películas generadas en imágenes que puedes ver apretando de vez en cuando los botones que aparecen en la pantalla. No basta para mantener tu mente y tus dedos ocupados por mucho tiempo.
Puntuación 3

Namco Museum Vol 1



Sony • 6.990 ptas. • Simulador arcade
¿Jugar con *Galaga*? ¡Sí!, ¿con *Pacman*? ¡También! ¿Qué tal *Pole Position*? ¡Por favor!, ¿te apetece *Toy pop*? Bueno, y ¿*Rally-X*?, ¿qué? Estos clásicos están demasiado desfasados como para resultar interesantes.
Puntuación 5

Namco Museum Vol 2



Sony • 6.990 ptas. • Simulador arcade
En esta nueva entrega de la colección de Namco Museum nos encontramos con *Gaplus* (bueno), *Xevious* (bueno), *Mappy* (extraño), *Grobda* (tarado), *Dragon Buster* (viejo) y *Ms Pac Man* (sin comentarios).
Puntuación 5

Namco Museum Vol 3



Sony • 6.990 ptas. • Arcade
La tercera parte de Namco Museum nos trae a *Galaxian* (un buen *blaster*), *Tower of Druaga* (aburrido), *Phozon* (desconcertante), *Dig Dug* (poco alentador) y el ya más interesante *Pole Position 2*.
Puntuación 4

Nanotek Warrior



Virgin • 6.990 ptas. • Blaster
Un clon de *Tempest* remozado con mucha pompa. Atraviesa volando una especie de salchicha futurista o unos túneles de viento coleando a izquierda y derecha mientras disparas a todo tipo de armatostes de mil colores. Bien hecho pero simple.
Puntuación 5

Nascar Racing



Sistemy • 7.950 ptas. • Simulador de carreras
Las carreras son lentas, pesadas y discurren por un circuito semicircular aburrido. Si estuviéramos de mal humor, diríamos que tiene la apariencia de un Fort Cortina y un manejo similar al de un tanque.
Puntuación 3

NBA: In the Zone 2



Konami • 9.490 ptas. • Simulador de baloncesto
Las críticas han surtido efecto y los de Konami han mejorado muchísimo *In the Zone*. Pero, a pesar de que han puesto a nuestra disposición un buen juego de baloncesto, preferimos el cuidado *Total NBA*.
Puntuación 8

NBA Jam Extreme



New Software Center • 8.990 ptas. • Baloncesto
El loco arcade de baloncesto en 2-D preferido por todos pasa a 3-D. Su jugabilidad apenas si ha cambiado, y sigue sin ser baloncesto real, por lo que no gustará a todos, aunque tiene sus incondicionales.
Puntuación 7

NBA Jam TE



Centro Mail • 3.990 ptas. • Baloncesto
Idéntico a la versión de SuperNintendo. Su velocidad arcade, unos comentarios escandalosos y unos movimientos imposibles hacen de este 2-D un juego adictivo más allá de cualquier explicación lógica.
Puntuación 6

NBA Live 96



Iguana Games • 8.900 ptas. • Simulador de baloncesto
Decepcionante simulador en 3-D que usa jugadores *sprite* bastante problemáticos. Controles un poco confusos. *Total NBA* le gana la partida en cualquier aspecto que compitan.
Puntuación 5

NBA Live 97



Electronic Arts • 7.990 ptas. • Simulador de baloncesto
Muy mejorado desde los *sprites* del 96, un esfuerzo remarcable. Los jugadores poligonales son más grandes y ahora pelean por la pelota. Muchas opciones y un montón de estadísticas completan la oferta.
Puntuación 7

Need for Speed 2



Electronic Arts • 7.990 ptas. • Conducción
Hay nuevos coches y nuevas pistas, eso es todo. No presenta ningún tipo de mejora en el manejo y los gráficos son tan exageradamente pobres como antes. *Porsche Challege* le supera con creces.
Puntuación 6

NFL Gameplay



Iguana Games • 7.900 ptas. • Fútbol americano
Simulador de fútbol americano con una presentación limpia y concisa y un buen control que ofrece estrategia y acción a partes iguales. Lástima que *Madden 97* siga siendo muchísimo mejor en el género.
Puntuación 6

NHL 97



Electronic Arts • 7.990 ptas. • Hockey
Una versión poligonal del famoso juego de hockey en 16 bits de Electronic Arts *NHL*. En una palabra: grande. Saber el motivo por el que *FIFA 97* no es tan jugable, rápido y delicado es un misterio.
Puntuación 8

NHL Face Off



Iguana Games • 7.900 ptas. • Hockey
La apuesta de Sony frente a los famosos *NHL* de Electronic Arts no acaba de cuajar. Los jugadores son *sprites* pequeños que provocan confusión. Se puede vivir perfectamente sin él. Decídete por *NHL 97*.
Puntuación 5

NHL Face Off '97



Sony • 6.990 ptas. • Hockey
Más de lo mismo. Se nota que los creadores se han pasado el año tumbados a la bartola, porque es igualito a la versión del año anterior. Todavía resulta bastante pobre comparado con *NHL 97*.
Puntuación 5

Novastorm



Sony • 6.990 ptas. • Entorno 3-D
Un juego mediocre que superpone *sprites* planos en 2-D sobre imágenes de vídeo. La detección de choques es bastante pobre y la jugabilidad se repite muchísimo. Sólo la música es capaz de amenizar la partida.
Puntuación 4

Off World Interceptor Extreme



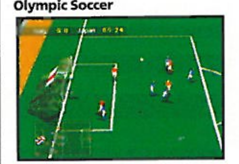
Iguana Games • 3.900 ptas. • Conducción/*shoot 'em up*
Conduce *buggies* futuristas por paisajes de otro mundo.
La opción para un jugador es bastante irritante, mientras que de la de dos jugadores es mejor no hablar demasiado de ella.
Puntuación 4

Olympic Games



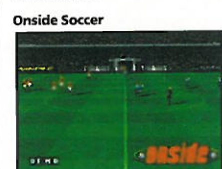
Iguana Games • 7.900 ptas. • Deportes olímpicos
Unos hombrecillos que se entretienen tratando de recrear *Track and Field* mientras no hacen demasiado caso a la hora de obedecer las órdenes procedentes de los botones del mando de tu PlayStation.
Puntuación 2

Olympic Soccer



Iguana Games • 7.900 ptas. • Simulador de fútbol
Simulador de fútbol competente, pero sin demasiada gracia. Es fácil ponerse a jugar con él, pero le falta la complejidad y la profundidad de juegos como *Actua* y la emoción de *adidas Power Soccer*. Serio y formal.
Puntuación 6

Onside Soccer



Proein • 9.990 ptas. • Simulador de fútbol
Matrimonio infeliz entre acción futbolística y las aburridas cifras y estadísticas de la gestión de equipos. No es mala idea, pero aquí las dos cosas resultan soporíferas y no consiguen atraparte.
Puntuación 4

Overblood



Electronic Arts • 7.990 ptas. • Aventura en 3-D
Lo que en un principio parece una simple copia de *Resident Evil*, pronto se transforma en un desafío para tu mente, a base de enigmas.
Es envolvente, aunque le falta tensión.
Puntuación 8

Pandemonium



Erbe • 8.900 ptas. • Plataforma
Por su aspecto 3-D, todo se reduce a moverse, saltar, moverse, saltar... la cámara va como una flecha para conseguir un 3-D más creíble pero esto es incluso molesto porque tienes que saltar a plataformas que ni se ven.
Puntuación 6

Panzer General



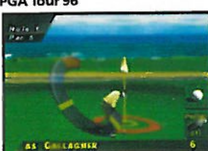
Iguana Games • 9.900 ptas. • Juego de guerra
Un juego de guerra hexagonal que proviene del mundo PC. Parece un juego histórico camuflado bajo el aspecto de un ajedrez gigante en forma de panal, o te encantará o no sentirás el más mínimo interés.
Puntuación 5

Penny Racers



Sony • 6.990 ptas. • Carreras
Un juego de carreras en el que aprietas el acelerador a fondo y la aguja no pasa de los 50 km/h.
La verdad es que estos minis de dibujos podrían haber estado bien si hubieran sido más rápidos.
Puntuación 1

PGA Tour 96



Iguana Games • 8.900 ptas. • Golf
Contiene un par de recorridos de lujo y 12 golfistas reales digitalizados en todo su esplendor de «pantalonerос» *kitsch*. A pesar de venir de la mano de Electronic Arts, los reyes de los deportes, preferimos *Actua Golf*.
Puntuación 5

PGA Tour 97



Electronic Arts • 7.990 ptas. • Golf
Es tan parecido a su hermano mayor que parecen gemelos: dos recorridos, 12 golfistas, bla, bla, bla... Sigue siendo tan simple como el otro en las opciones. Como supones seguimos prefiriendo *Actua Golf*.
Puntuación 6

Philosoma



Iguana Games • 6.900 ptas. • *Shoot 'em up*
Un *blaster* 2-D disfrazado de 3-D. Con vistas aéreas y movimientos frenéticos, este *shoot 'em up* trata de dar al viejo género nuevos gráficos, intentando convencer a posibles jugadores de que lo compren.
Puntuación 2

Pitball



Centro Mail • 6.990 ptas. • Deportes
Un juego de deportes de ciencia ficción. Descaradamente parecido al superior *Riot*. Es difícil de controlar. Presenta ángulos de cámara confusos y tienes que apretar varios botones seguidos para conseguir algo.
Puntuación 5



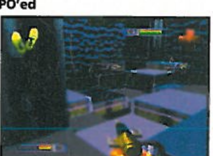


Player Manager



Arcadia • 8.990 ptas. • Fútbol
Ofrece toda la emoción e intriga que pueden esperar los aficionados. Está claro que es tonto y tiene un aspecto desastroso. En pocas palabras, gestión futbolística. Está bien, pero un retoque en los gráficos hubiese elevado la calidad.
Puntuación 6

PO'ed



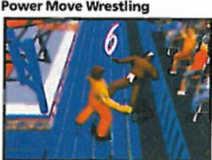
Iguana Games • 4.900 ptas. • Entorno 3-D
Es *Doom*... pero no. Eres un cocinero futurista y golpeas a los pollos en el trasero, ¡CON UNA SARTÉN!
Puedes mirar arriba y abajo, pero los escenarios no justifican el interés necesario para ello.
Puntuación 4

Porsche Challenge



Sony • 6.990 ptas. • Simulador de carreras
El mejor juego de carreras para dos jugadores. Conduces Porsches que valen una millonada en 24 tipos de carreras con un montón de opciones. Gráficos impresionantes y una jugabilidad fuera de serie. El no va más.
Puntuación 9

Power Move Wrestling



Proein • 9.995 ptas. • Simulador de lucha
Un juego de lucha que apuesta por el realismo. No está mal, pero te quedas con unos agarrones bastante flojos y con patadas simples. Entretenido porque los extraños hombres salchicha tienen una pinta ridícula.
Puntuación 5

Primal Rage



Centro Mail • 7.990 ptas. • Lucha
Este *beat 'em up* presenta, a modo de estrellas principales, una manada de dinosaurios que se ponen frente a tus controles inútiles en pos de una lucha artificial y «balbuceante» que no conseguirá que te enganches.
Puntuación 2

Pro Pinball: The Web



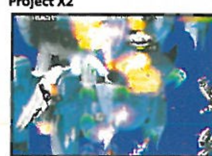
Centro Mail • 3.990 ptas. • Máquina del millón
Ofrece tres visiones (poco diferenciadas), pero sólo un tablero de juego. Es una tabla que está muy bien y la pelotita se mueve ágilmente, pero antes de ponerse el sol, uno ya empieza a estar bastante harto.
Puntuación 5

Project Overkill



Konami • 8.900 ptas. • Blaster
Disparar a la gente y ver cómo se desparrama el tomate puede ser divertido, pero un buen *blaster* tiene que ofrecer algo más. Por ejemplo, un poco de variedad. Tampoco los gráficos son nada del otro jueves.
Puntuación 7

Project X2



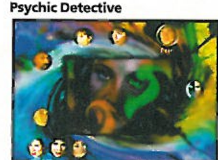
Sony • 7.990 ptas. • Blaster
De la vieja escuela y, en consecuencia, un *blaster* 2-D de apariencia anticuada. Al fin y al cabo, no es más que un viejo juego de Amiga. Algunas partes están demasiado coloreadas y crean confusión. Estética de los años ochenta.
Puntuación 7

Psychic Force



New Software Center • 8.990 ptas. • *Beat 'em up*
Bonita conversión de un juego reciente de Taito.
En él encontramos una genial introducción de secuencias animadas, amenizada con la banda sonora de rigor.
Puntuación 7

Psychic Detective



Iguana Games • 8.900 ptas. • Aventuras
Una película interactiva.
Sí, catorce finales diferentes para que puedas escoger el que prefieras, pero una vez hayas visto unos pocos, los demás te parecerán más de lo mismo.
Puntuación 4

Raging Skies



Centro Mail • 7.990 ptas. • Arcade *flyer*
Lucha de cazas de acción trepidante que decae a causa de unas misiones poco variadas y porque presenta pocas técnicas de vuelo a las que «sacarles punta» durante los ataques. Al final... bastante aburrido.
Puntuación 5

Rapid Reload



Iguana Games • 6.900 ptas. • Plataforma/*Shoot 'em up*
Plataforma *shoot 'em up* en 2-D de un estilo parecido a *Mega Man X3*. Viene cargada de colores llamativos que te deslumbrarán, pero podríamos decir que en vez de muy buena es sólo muy japonesa.
Puntuación 4

Rage Racer



Sony • 6.990 ptas. • Carreras
El mejor juego arcade de carreras que puedes comprar. Rápido hasta la locura, con gráficos de miedo y mogollón de carreras y coches. El increíble agarre de los coches y la falta de una pantalla partida apenas lo desmerecen.
Puntuación 9

Rayman



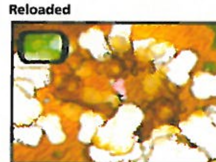
Ubi Soft • 3.995 ptas. • Plataforma
Plataforma excesivamente brillante, complicada hasta la exasperación. Es básicamente un juego de 16 bits, pero más duro y de mejor aspecto. Por eso, está destinado a ser un firme integrante del nivel medio.
Puntuación 5

Rebel Assault 2



Erbe • 8.990 ptas. • Entorno 3-D
Otro producto de PC que decide probar suerte en PlayStation.
No importa lo fanático que seas de *La guerra de las galaxias*, pero no vamos a recomendarte este juego repetitivo.
Puntuación 4

Reloaded



Arcadia • 8.890 ptas. • Plataforma
¡DECEPCIONADOS! *Loaded* fue divertido durante un tiempo, pero bastante limitado. *Reloaded* podría haber sido fantástico si no tuviera ese «toque pulcro» que ya nos es tan familiar. ¡Y todo es tan dulzón...!
Puntuación 7

Resident Evil



Virgin • 6.990 ptas. • Aventuras
Una compra imprescindible. Monstruos poligonales perfectos habitan una casa prerrenderizada esperando poder disparar sus impresionantes armas. El juego más terrorífico y apasionante que jamás has jugado.
Puntuación 9

Return Fire



Centro Mail • 7.990 ptas. • Acción
Conduce tanques y *jeeps* diminutos y haz volar cosas. En realidad mejora mucho en el modo dos jugadores, con su pantalla partida. Los dos jugadores escogen un vehículo y asaltan el campamento del otro.
Puntuación 7

Revolution X



Iguana Games • 7.900 ptas. • *Shoot 'em up*
¿Aerosmith? Una versión perfecta (y, por lo tanto, muy pobre) de *un shoot 'em up* que sigue las directrices de un tosco tema de rock. Mapas de bits obstruidos que aparecen y mueren uno tras otro. ¡¿Por qué?!
Puntuación 2

Rise of the Robots 2



Iguana Games • 7.900 ptas. • *Beat 'em up*
La secuela del que sigue siendo uno de los menos logrados *beat 'em up* de la historia. Hombre, sí, es mejor, pero esta locura robótica en dos dimensiones no consigue ofrecer mucho entretenimiento.
Puntuación 3

Ridge Racer



Sony • 3.990 ptas. • Carreras
Aunque *Revolution (arriba)* lo supera, este título de Platinum está prácticamente por encima de todos los juegos de carreras que puedes comprar. Este gran éxito de arcade te mantendrá ocupado durante varias semanas.
Puntuación 9

Ridge Racer Revolution



Sony • 7.990 ptas. • Carreras
El mejor gracias a su ágil jugabilidad, su veloz puesta a punto, una impresionante pista nueva y el modo de conexión para dos jugadores. Los gráficos son brillantes, y sólo son superados por una jugabilidad excelente. Superior.
Puntuación 9

Riot



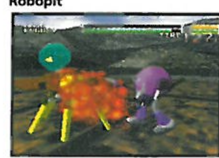
Sony • 6.990 ptas. • Deportes futuristas
No es fútbol, ni baloncesto, ni hockey sobre hielo, sino una mezcla fascinante y futurista de los tres deportes. Un esfuerzo de Psygnosis que no resulta mucho más divertido que el fútbol o el baloncesto normales.
Puntuación 6

Road Rash



Electronic Arts • 7.990 ptas. • Arcade de carreras
Motos de carreras que empiezan a repartir choques a diestro y siniestro con tal de golpear a alguno de tus enemigos.
Motos poco animadas y pistas no muy brillantes.
Puntuación 4

Robopit



Iguana Games • 4.900 ptas. • *Beat 'em up*
Unos robots muy cucos armados hasta los dientes se enfrascan en reyertas dignas de los dibujos animados. No recomendado para los seguidores de los campeonatos mundiales de ajedrez, por ejemplo.
Puntuación 3

Sampras Extreme Tennis



Proein • 9.990 ptas. • Simulador de tenis
Surgen los reproches típicos de tenis (dificultad para calcular la posición de la pelota con respecto a tu jugador), pero este juego goza de gráficos nítidos y una distribución clara de canchas y cámaras. Fantástico.
Puntuación 8

Shellshock



Iguana Games • 7.900 ptas. • Combate de tanques 3-D
Una batalla que transcurre en un terreno 3-D decepcionante, plano y monótono. Vas dentro de un tanque mientras disfrutas de una buena banda sonora, pero de una jugabilidad pobre a lo *Battlezone* de los 90.
Puntuación 3

Shock Wave Assault



Iguana Games • 3.900 ptas. • *Shoot 'em up* espacial en 3-D
Un complicado desafío extraterrestre en 3-D que se desarrolla en paisajes planos.
Sobrevuela planetas, supuestamente diferentes, en tu nave espacial y dispara a las cosas.
Puntuación 3

SimCity 2000



Erbe • 9.990 ptas. • Estrategia/simulador
El juego de estrategia más famoso de todos. Construye una pequeña ciudad, colocando edificios aquí y allá, luego siéntate a admirar cómo se va convirtiendo en una gran urbe hecha a tu medida. Es divertido.
Puntuación 7

Slam 'N' Jam



Erbe • 8.990 ptas. • Simulador de baloncesto
La visión desde detrás de la canasta te pone las cosas difíciles.
Ni siquiera los grandes nombres como Magic, Kareem y Abdul Jabbar consiguen mejorar este simulador de baloncesto.
Puntuación 3

Smash Court Tennis



Sony • 6.990 ptas. • Tenis
La versión PlayStation del famoso *Smash Tennis* de 16 bits de Namco es la máxima expresión de una excelente jugabilidad. Gráficos simples, con hombrecillos un poco acartonados, traicionan la calidad de un juego muy adictivo. Perfecto.
Puntuación 9

Soccer '97



Proein • 8.990 ptas. • Simulador de fútbol
Olympic Soccer pero con equipos actualizados. NO es el mejor simulador, pero te engancha con rapidez y es divertido.
Hay otros mucho mejores y de ahí la puntuación.
Puntuación 5

Soul Blade



Sony • 6.990 ptas. • *Beat 'em up*
Namco casi iguala su saga magistral de *Tekkens* con este juego de lucha de espadas. Los personajes son GRANDES y maravillosos, y se baten en ruedos 3-D de lujo, mostrando sus divertidos movimientos de artes marciales. Soberbio.
Puntuación 9

Soviet Strike



Electronic Arts • 7.990 ptas. • *Helicopter 'em up*
Vuela en tu helicóptero por pantallas de estupendas vistas aéreas con un gran surtido de armamento. Buenos gráficos y un montón de misiones variadas para un *blaster* que resulta un poco duro de pelar.
Puntuación 7

Space Hulk



Iguana Games • 7.900 ptas. • Entorno 3-D
Un juego de tablero se ha convertido en un *blaster* 3-D que intenta imitar a *Doom*, con la aportación de misiones y diálogos que se mezclan con la aventura. La cuestión es que es demasiado lento y complicado.
Puntuación 6

Speedster



Sony • 7.990 ptas. • Carreras
Una especie de *MicroMachines V3* pero con coches «reales». Buenos escenarios y un manejo sensible para pequeños coches, más las emociones de los choques y empujones que el juego conlleva. Sin embargo, *MMV3* es mejor.
Puntuación 7

Spider



Erbe • 7.990 ptas. • Plataforma 3-D
Otra plataforma de «mentirijillas». Esta vez controlas una araña mecánica lanzamisiles que se cuelga de las plataformas gracias a su tela. La idea está bien pero no evita que el juego resulte repetitivo.
Puntuación 6

Spot Goes to Hollywood



Virgin • 3.990 ptas. • Plataforma en 3-D
No consigue llegar a ser un buen juego 3-D, y además puedes desesperar mientras intentas controlar las distancias en las plataformas e intentas eliminar a unos malos con gran capacidad de supervivencia.
Puntuación 2

Starblade Alpha



Iguana Games • 6.900 ptas. • *Shooter* 3-D
Bien para los arcades, pero no para la PlayStation. Intenta obtener en tu punto de mira alguna nave espacial futurista en 3-D, dibujada en unos fondos granulados tipo «saca el CD inmediatamente».
Puntuación 2

Starfighter 3000



Iguana Games • 5.900 ptas. • Blaster 3-D
Un *shoot 'em up* en 3-D en el que la cámara está situada detrás de tu avión mientras se desplaza sobre un terreno poligonal. El avión vuela como un planeador en un charco de mermelada. Aburridillo.
Puntuación 5

Star Gladiator



Virgin • 3.990 ptas. • *Beat 'em up*
Capcom entra, por primera vez, en el 3-D para crear un juego de duelos a espada sólido y serio. La estética es genial y funciona perfectamente. Sin embargo, como todos los juegos de lucha, no es ni *Tekken* ni un 3-D de la talla de *Street Fighter*.
Puntuación 8

Street Fighter: The Movie



Iguana Games • 6.900 ptas. • *Beat 'em up*
Este juego de lucha, realizado sin ton ni son, utiliza el mismo tipo de *sprite* que *Mortal Kombat*.
Lo único que se salva es que te ofrece la oportunidad de «tener» a Kylie Minogue.
Puntuación 2

Street Fighter Alpha



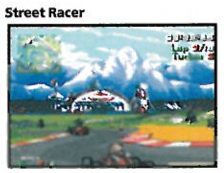
Iguana Games • 3.900 ptas. • *Beat 'em up*
Personajes encantadores al estilo *manga*, muchos movimientos y un sistema de barra de energía excepcional. Supera con creces a los *demás beat 'em ups*. Genial, pero superado por su continuación *(debajo)*.
Puntuación 8

Street Fighter Alpha 2



Virgin • 5.990 ptas. • *Beat 'em up*
Como el juego de arriba pero con más personajes, una animación incluso mejor y una sensación intuitiva muy lograda. Gustará tanto a los novatos como a los maestros de *SF*.
Sin duda, el mejor juego de lucha en 2-D.
Puntuación 9

Street Racer



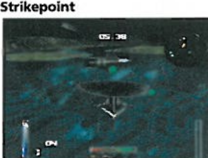
Ubi Soft • 8.995 ptas. • Carreras
Comedia de carreras de *karts* para jovencitos. Escoge uno de los personajes y conduce por circuitos en 3-D que no parecen 3-D.
La captura del movimiento y los controles son desafortunados.
Puntuación 3

Striker '96



Iguana Games • 3.900 ptas. • Simulador de fútbol
Un simulador de fútbol demasiado rápido, empeorado con una visión problemática que no puedes alterar. Por mucho que te guste el deporte rey, no lamentarás demasiado oír el silbato final del partido.
Puntuación 3

Strikepoint



Iguana Games • 8.900 ptas. • Simulador de helicóptero
Un simulador de helicóptero divertido con una buena dosis de acción. Los gráficos son bastante atractivos pero pecan de poca funcionalidad. Para rematar, los controles son bastante complicados. Pero es bueno.
Puntuación 7

Suikoden



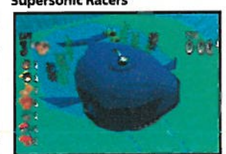
Konami • 9.490 ptas. • Juego de rol
Sus gráficos de 16 bits nos traen al recuerdo aquellos días de *Secret of Mana* de SuperNintendo y su argumento intrigante nos mantendrá perplejos y entretenidos durante horas. Bueno, sólido y emocionante.
Puntuación 7

Super Puzzle Fighter 2



Virgin • 5.990 ptas. • Rompecabezas
Un rompecabezas loco basado en *Street Fighter*. La acción de la opción para dos jugadores casi supera a la de *Bust-A-Move 2*. No es *Tetris*, es algo mejor. Nos gusta con locura. No puedes dejarlo escapar. ¡A por él!
Puntuación 9

Supersonic Racers



Proein • 9.990 ptas. • Carreras
Es, básicamente, *MicroMachines* pero en 3-D. Además, *MicroMachines V3* ya está aquí y es mucho mejor que este producto de apariencia correcta. El funcionamiento de estos coches de dibujos es un poco frustrante.
Puntuación 6

Swagman



Proein • 9.990 ptas. • Acción de rol
Decepcionante para ser de los creadores de *Tomb Raider*. Juego de rol a la vieja usanza que combina el martilleo de teclas con la búsqueda de llaves y las artimañas para abrir puertas. Es un gran juego, pero sin pasarse.
Puntuación 7

Tekken



Sony • 3.990 ptas. • Juego de lucha en 3-D
Fantástico juego de lucha, superado sólo por su continuación. Gráficos de fábula, cantidades industriales de luchadores y algunos movimientos especiales que son una pasada.
¡Y sólo por 3.990!
Puntuación 8

Tekken 2



Sony • 8.490 ptas. • Juego de lucha en 3-D
Lo mejor que puedes comprar. Los personajes son incluso mejores, con el aspecto y el comportamiento de la gente real, miniaturizada, claro, para que quepan en la PlayStation. Sólo un loco lo dejaría escapar.
Puntuación 9

Tempest X3



Virgin • 6.990 ptas. • *Shoot 'em up*
La última reelaboración del viejo gran arcade *Tempest*. Es simple y tiene un aspecto un tanto anticuado, pero es muy adictivo. Lástima que en Atari Classics aparezca también una versión arcade perfecta.
Puntuación 8

¡ECHA UN VISTAZO!

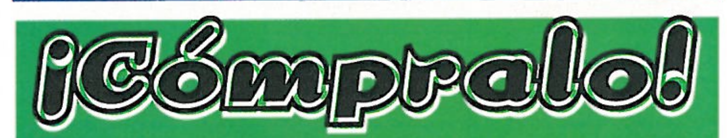
Para asesorarte sobre juegos o sólo para que alucines con el mundo PlayStation, aquí destacamos un aspecto que creemos puede ser de tu interés.

Este mes te presentamos la iniciativa de Electronics Boutique, una cadena de tiendas de electrónica inglesa, que nos parece genial y que sería un buen ejemplo a imitar por estas tierras. Gracias a esta propuesta, cualquier consolero dejará de verse atrapado por el dilema de elegir entre dos juegos.

Si compras un juego en Electronics Boutique, estás en tu derecho de devolverlo en un plazo de diez días y exigir que te lo cambien por otro o bien que te devuelvan el dinero SIN QUE TE PREGUNTEN EL MOTIVO.

Éstas son las palabras de uno de los responsables de la cadena: «Si el juego está en buenas condiciones, cualquiera puede exigir que le devolvamos su dinero o bien elegir algún otro juego. De este modo, si un programa no acaba de convencerte, siempre puedes llevártelo a casa, probarlo y decidir si quieres quedártelo o no».

También puede darse el caso de personas que estén cambiando el juego cada diez días y disfrutando siempre de juegos nuevos. «Si creemos que alguien está abusando de la oferta, simplemente rechazamos sus quejas.» No está mal, ¿no?



¡Cómpralo!

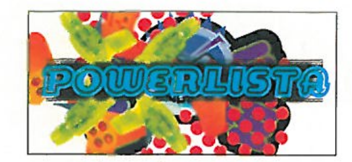
No preguntes por qué y cómpralo. Emplea tus ahorros en lo que te aconsejamos en esta sección y seguro que quedarás satisfecho.

Llámanos aprovechados, caraduras o lo que quieras, pero este mes vamos a hacernos un poquito de autopromoción.

Está claro que somos la revista no oficial sobre PlayStation más vendida del mundo y todo gracias a vosotros que cada mes adquirís uno de nuestros ejemplares. Por ello, queremos agradecéroslo ofreciéndoos la posibilidad de suscribiros a la publicación de vuestra vida. De esta manera, cada mes, un jovial empleado del servicio de correos llamará a tu puerta y te entregará en mano el ejemplar correspondiente de *PlayStation Power* para evitarte la terrible molestia de tener que desplazarte hasta tu quiosco habitual. Además, y esto es lo mejor, te costará menos y participarás en un estupendo sorteo.

Para suscribirte, sólo tienes que escribir por carta o fax a:
EDICIONES ZINCO, S.A.
Avda. de Roma, 157, 9.°
08011 BARCELONA
Tel: (93) 453 04 85
Fax: (93) 323 72 37





Tenka



Sony • 7.990 ptas. •
Clon de *Doom*
A pesar de usar los polígonos 3-D para crear los niveles y los malos, esta remarcable proeza técnica no destaca por su jugabilidad. *Tenka* es un buen clon de *Doom*, pero inferior a *Doom* y a su competidor *Disruptor*.
Puntuación 7

The Crow: City of Angels



New Software Center • 8.990 ptas. • Lucha en 3-D
Terrible. Se trata de meterse en la piel del Cuervo mientras vaga sin ton ni son por unos escenarios desastrosos, intentando que alguno de sus golpes coincida con la barbilla de su adversario.
Puntuación 1

Theme Park



Iguana Games • 8.900 ptas. •
Estrategia/simulador
Theme Park, un mundo rosado y blandengue de dibujos animados es el parque que tienes que dirigir (poniendo el precio a los helados, construyendo nuevas atracciones...). Un complejo simulador profesional.
Puntuación 6

Tilt



Virgin • 3.990 ptas. •
Máquina del millón
La mejor que puedes conseguir. Hay seis tableros y todos ellos se pueden ver a través de la imagen que se desplaza hacia abajo o a través de una perspectiva 3-D súper chula.
Puntuación 7

Time Commando



Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Aventura/juego de lucha
Combinación de personajes estilo *Alone in the Dark* y *beat 'em up* con la tediosa monotonía de una jugabilidad aburrida: patadón y andar, patadón... Los controles lentos no facilitan el procedimiento.
Puntuación 6

Tobal No. 1



Sony • 6.995 ptas. •
Juego de lucha 3-D
Un poco flojo comparado con las texturas de *Tekken 2*. La movilidad sobre el cuadrilátero es única. El diseño de los personajes, un poco raro (robots, monstruos, ancianos), puede de hacerlo interesante.
Puntuación 7

Tokyo Highway Battle



Arcadia • 9.990 ptas. •
Carreras
Un curioso juego de carreras con el que, gracias al realismo de los coches, nunca consigues la velocidad que desearías. Gran variedad de vehículos y carreras que te mantendrán despierto toda la noche.
Puntuación 8

Top Gun



Sony • 7.990 ptas. •
Simulador de vuelo
Es un refrito de la película. Las secuencias del filme que aparecen entre los diferentes niveles son de muy baja calidad. Además, se trata sólo de esquivar algunos aviones mal dibujados que van apareciendo.
Puntuación 3

Total Eclipse



Iguana Games • 3.900 ptas. •
***Shoot 'em up* en 3-D**
Vuela por la pantalla, dispara al personal y evita estrellarte contra el paisaje; cosa difícil porque, gracias a la situación de la nave en la pantalla, éste puede surgir de la nada de repente.
Puntuación 3

Total NBA '96



Sony • 7.990 ptas. •
Baloncesto
Un simulador de baloncesto fielmente realista que además se beneficia mucho de un modo arcade. Ocho ángulos de cámara y jugabilidad excelente. El mejor juego de baloncesto que puedes comprar.
Puntuación 8

Total NBA '97



Sony • 6.990 ptas. •
Baloncesto
Mejor apariencia que el '96 pero menos divertido. Qué raro. Los retoques en la jugabilidad hacen que el juego sea más difícil y que el jugador AI resulte un tanto dudoso. Es maravilloso pero confuso.
Puntuación 7

Track & Field



Iguana Games • 8.900 ptas. •
Machacacontroles
Apretando botones (o aporreándolos) haces mover al atleta. Puedes hacerte destacar en once pruebas distintas, aunque son las mismas que encuentras en el fantástico modo para cuatro jugadores.
Puntuación 7

True Pinball



Arcadia • 3.990 ptas. •
Máquina del millón
Hay cuatro tableros, cada uno con una opción 2-D de desplazamiento vertical y una de perspectiva 3-D. La bola es físicamente competente y precisa, lo que facilita mucho las cosas. Es una máquina del millón.
Puntuación 6

Tunnel B1



Sony • 7.990 ptas. • Blaster 3-D
Es rápido, presenta grandes explosiones y supone un verdadero reto para tu bolsillo, pero esto se ve recompensado con unos diseños de los niveles bastante distintos y enemigos variados. A veces la complejidad es excesiva.
Puntuación 8

Twisted Metal



Sony • 6.990 ptas. • Conducción
Este juego de carreras futurista en 3-D y en primera persona tiene la capacidad de disparar y de arramblar con todo lo que se le ponga por delante, aunque las pistas limitadas y los gráficos un tanto dejados estropean un poco las cosas.
Puntuación 7

Twisted Metal World Tour



Sony • 6.990 ptas. • Conducción
Una gran mejora sobre el original que añade muchos niveles inspirados en ciudades famosas y algunos vehículos nuevos de gran factura con armas también innovadoras. Aunque sigue sin ser una maravilla gráfica. Lástima.
Puntuación 8

Ultimate Parodius Deluxe



Konami • 6.900 ptas. •
Shoot 'em up
La clásica acción *shoot 'em up* de desplazamiento vertical que apareció por primera vez en arcade para convertirse después en un famoso juego de SNES. Ahora se ha mejorado con gráficos aún más locos.
Puntuación 5

V-Rally



Arcadia • 7.990 ptas. •
Carreras
No es *Sega Rally*, pero es un juego de carreras que presenta un nuevo estilo súper realista. Al principio, estarás desconcertado pero con paciencia podrás llegar a dominar las 45 carreras del juego.
Puntuación 9

Vandal Hearts



Konami • 9.490 ptas. •
Estrategia
Un juego de rol de batallas que podría llegar a reclutar a un buen puñado de ex adeptos a los duendecillos. Es un juego de estrategia por turnos con una trama envolvente y unos gráficos impresionantes.
Puntuación 8

Victory Boxing



Iguana Games • 9.900 ptas. •
Simulador de boxeo
Apariencia, sensación y funcionamiento distintos a cualquier otro juego de lucha. Hay una gran cantidad de estrategia en juego y los bloqueos y las evasiones son tan importantes como los golpes.
Puntuación 8

Viewpoint



Iguana Games • 7.900 ptas. •
Shoot 'em up
Un viejo arcade al que le han hecho un lavado en profundidad con intención de mejorarlo. Es demasiado duro como para aguantarlo cuan largo es. Gráficos un poco confusos que pueden hacerte chocar o estallar.
Puntuación 6

Virtual Golf



Iguana Games • 5.900 ptas. •
Simulador de golf
Bueno en su momento y actualmente fuera de lugar. Su mejor punto a favor era una cámara «voladora» de la que carecían los juegos *PGA*. Sin embargo, *Actua Golf* tiene eso y mucho más. Una auténtica lástima.
Puntuación 5

Virtual Pool



Virgin • 6.990 ptas. • Simulador de billar
Toda la diversión de jugar en un bar pero sin aguantar el ruido. La física del juego es precisa, pero, aunque ofrece una buena visión y capacidad de control, un poco más de presentación no hubiera estado mal.
Puntuación 8

Warhammer



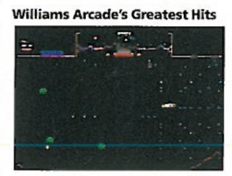
Proein • 9.990 ptas. •
Estrategia
Enanos y duendes resuelven sus diferencias a puñetazos en esta adaptación acción/estrategia de los típicos juegos de mesa de rol. Es una fantasía *Command & Conquer* trasladada a la época medieval.
Puntuación 8

Warhawk



Iguana Games • 6.900 ptas. •
Simulador de helicóptero
Un juego bastante añejo que fue el primer *blaster* aéreo. Tiene una buena jugabilidad pero, a causa del pobre desafío que suponen los gráficos, empieza a estar un poco anticuado.
Puntuación 5

Williams Arcade's Greatest Hits



Sony • 7.990 ptas. • Simulador arcade
¿A alguien le gusta recordar viejos tiempos con viejos juegos? Aquí tenemos *Defender*, *Robotron* (que son, con diferencia, lo mejor de esta cosecha), *Bubbles*, *Joust*, *Sinistar* y *Defender II*.
Puntuación 6

Wing Commander III



Electronic Arts • 9.990 ptas. •
Aventura/tiros
Una amalgama incomestible de película interactiva y un *shoot 'em up* espacial en 3-D. Las secuencias de película interactivas y los fragmentos de combate espacial se mueven y se juegan fatal.
Puntuación 3

Wipeout



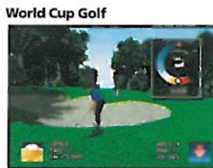
Sony • 3.990 ptas. •
Carreras
Un clásico absoluto. Controlarlo es complicado pero resulta muy gratificante cuando ya dominas su máxima velocidad y sus controles, flotantes pero correctos. Y ahora lo tienes en la gama Platinum por 3.990 pesetas.
Puntuación 9

Wipeout 2097



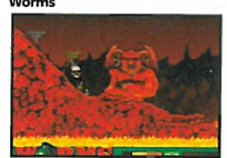
Iguana Games • 7.900 ptas. •
Carreras
Una nueva clase Vector, más lenta, un sistema para superar mejor las colisiones, una clase Phantom más rápida, un enemigo mejorado y nuevas armas, constituyen todo un reto incluso para los veteranos.
Puntuación 9

World Cup Golf



Iguana Games • 7.900 ptas. •
Simulador de golf
Los mismos gráficos en 2-D con vistas en 3-D que utiliza su rival más vendido, *PGA Tour 97*. Y, para ser lo mismo tiene una concepción muy plana y una falta de vistas que frustran el realismo que pretende.
Puntuación 4

Worms



Arcadia • 3.990 ptas. •
Rompecabezas
Blaster basado en el rompecabezas en 2-D que utiliza una jugabilidad basada en la estrategia. Tu equipo de gusanos lanza granadas, se teletransporta y se dedica a destruir el paisaje. Feo, adictivo, divertido.
Puntuación 6

WWF In your House



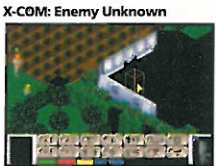
Iguana Games • 8.900 ptas. •
Lucha libre
Diversión para cinco minutos.
Esta secuela de *Wrestlemania* ofrece más tipos enfrascados en una acción absurda.
Sin embargo, son más rechonchos, y van peor equipados.
Puntuación 4

WWF Wrestlemania



Iguana Games • 8.900 ptas. •
Wrestle 'em up
Es tonto, pero los gráficos son graciosos y gracias a la cantidad de movimientos y la libertad en el tiempo hacen que puedas perder felizmente unas cuantas horas intentando conseguir la destreza del traje de lycra.
Puntuación 5

X-COM: Enemy Unknown



Sony • 6.990 ptas. •
Estrategia
No tiene muy buena pinta, pero debajo de su exterior soso yace un juego sólido y serio. Maniobra tus fuerzas, vistas isométricamente, para bloquear una invasión alienígena inminente. Supone un gran reto.
Puntuación 6

X-COM: Terror from the Deep



Sony • 6.990 ptas. •
Estrategia
Es la continuación de *Enemy Unknown*, pero no le aporta demasiado. Desde luego hay cosas nuevas y los gráficos están algo mejorados, pero esto no va a atraer nuevos jugadores porque es más de lo mismo.
Puntuación 6

Zero Divide



Iguana Games • 7.900 ptas. •
***Beat 'em up* en 3-D**
Un juego de lucha en 3-D con extraños animales globorrobóticos. La jugabilidad es confusa (ya que los luchadores no tienen apariencia humana) y las luchas a menudo degeneran en un martilleo de teclas.
Puntuación 5